Año 1 No. 8
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.

CLUB Nintendo®

CONOCE A:
YOSHI
FERRARI G. P. CHALLENGE
ZELDA III
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE
T. M. N. T. IV
SUPER SOCCER





CURSOS NINTENSIVOS DE.
SUPER MARIO BROS. 2
FINAL FIGHT



Conoce a un
compañero ¡SUPER!
Cuadernos
Scribe
MR
SUPER
• CUADERNO ITALIANO
100 HOJAS.
• CON ESPIRAL METALICO
REFORZADO.
Scribe
SUPER
Scribe
MR
SUPER

EDITORIAL

Los videojuegos en general y muy en especial Nintendo, se han superado a una velocidad impresionante. Si tú conociste los videojuegos de Nintendo hace 3 años, recordarás en aquel tiempo eran algo increíble, pero al ver ahora los más recientes game paks te habrás dado cuenta que todos los licenciatarios (productores y comercializadores de videojuegos Nintendo) han puesto mucho trabajo de gente muy talentosa para superarse.

Como sabrás son muchos los licenciatarios que producen software para Nintendo y todos ellos ponen su máximo esfuerzo para que sus juegos sean los más atractivos para ti. De esta forma los juegos de hoy son mejores en su calidad de imágenes, sonido, programación, diseño, variedad temática y en la creatividad que manejan. En este número, dentro de "El control de los profesionales", encontrarás un poco de los cambios tan importantes de los juegos en relación a su control, y también verás en " Que hay dentro de ..." la visita que Club Nintendo hizo a Acclaim Entertainment Inc., en Nueva York, para tenerte actualizado sobre sus planes.

Ten por seguro que Club Nintendo seguirá trabajando muy duro para informarte todo lo que tú quieres saber acerca de tu pasatiempo favorito. Por el momento disfruta de este número.







POSTER EN PAGINAS CENTRALES

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 8 Julio 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Múiica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432"92"/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO


a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
Chile $ 290.
¡Sí! Un montón de
crucigramas, acertijos,
laberintos y miles
de juegos más para
que tú te diviertas
con la revista más
entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva
revista con nuevos juegos.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Soy muy aficionado al Nintendo y últimamente aún más. Al principio me ponía a jugar sólo por pasar un rato agradable, después me ponía el reto de pasar la siguiente escena. Al terminar mi primer videojuego -Super Mario Bros. 1- me di cuenta de la satisfacción que se siente y me interesé más en los videojuegos.
Me disgustaba mucho no entenderle a los textos en inglés y lo que hice fue comprar un diccionario y desde entonces he acabado 40 videojuegos. Nunca me doy por vencido porque así se me despierta el interés de terminarlo.
Me despido diciéndoles que trabajen duro para que haya Club Nintendo para rato.

Eduardo Ramón Nájera
Parral, Chihuahua

Que bueno que los videojuegos algo te hayan ayudado con el inglés y mejor aún que no sean sólo 2 palabras las que te sepas: GAME OVER



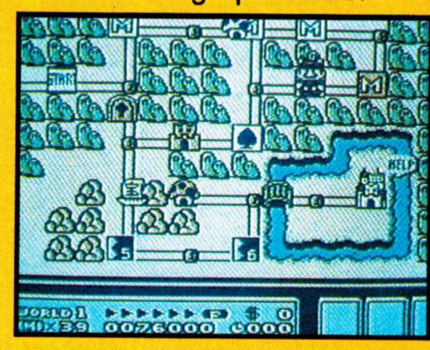
Tenemos 15 y 13 años y estamos formando nuestra colección de Club Nintendo pues tiene muchas cosas que los aficionados de Nintendo queremos saber.
Hemos terminado 32 cartuchos de Nintendo y nuestra técnica para terminarlos es haciendo mapas, analizando el juego y estudiando nuestro instructivo, ya que conocemos a varios amigos que al comprar sus cartuchos empiezan a jugar de inmediato sin leer el manual y hasta llegan a perderlos.

Alfonso Reyes S.
Fernando Reyes S.
México, D.F.

Nosotros estamos convencidos que en muchos juegos hacer mapas es muy importante, pues aunque te tarda tiempo realizarlos la primera vez, te facilita mucho el juego en ocasiones posteriores. El problema es "la desesperación" con la que queremos jugar en ese momento sin pensar que si hacemos mapas y estrategias todas las ocasiones futuras será más fácil. Hemos recibido mapas muy completos de lectores como Andrés Almiray en Link y de Alberto Hernández Servín en Dick Tracy. Para ellos estos juegos son ya extremadamente fáciles.También por "la desesperación" no se lee el manual, cuando ahí se aclaran muchas dudas (Level Select de Mickey Mousecapade, Sound Test de Súper C, para qué sirve cada arma en Castlevania II ó Super Mario 3, etc.)



¿Para qué sirve un hongo de color blanco y negro que se obtiene tomando todas las monedas del nivel 1-4 de Super Mario Bros. 3? A mi me ha aparecido varias veces y no me atrevo a entrar en él porque me da miedo que me vayan a eliminar o algo parecido.



Jorge García V.
México, D.F.

Toma el hongo. Lo peor que puede pasar es que tengas que empezar de nuevo, pero así aprenderás para el futuro. Siempre trata todo lo posible, tal vez de 100 veces que te avientes al vacío en distintos juegos, sólo una vez descubras algo, pero si es así, bien valió la pena.
El hongo te da un P-Wing que te permite volar sin encarrerarte (Ver Club Nintendo # 1 pág. 6).



Castlevania IV: Déjate caer sin miedo y encontrarás un cuarto con tesoros.



Me gustaría que el Street Fighter II estuviera en el sistema NES. Ojalá puedan decirle a Capcom, fabricante del videojuego, que hiciera una versión para el NES ya que es un juego muy popular ¿o acaso no puede salir por ser el que tiene más memoria?

LESLIE GASGA C.

Acapulco, Gro.

Efectivamente. El procesador del NES, llamado también Nintendo de 8 bits, es más limitado que el del Súper Nintendo. En el caso de hacer una versión para NES los movimientos serían muy limitados, la animación mucho más sencilla y los gráficos sin tanto color, lo cual lo haría parecer un mal juego. Pero aprovechando las cualidades del sistema NES tienes muchas otras alternativas y pronto habrá muchas más, tanto de Capcom como de todos los demás licenciatarios.



¿Es cierto que ya salió el Súper Mario Bros. 4 para el NES? Lo pregunto porque me ofrecieron este cartucho, lo vi y tiene gráficos muy similares a Súper Mario Bros., la primera versión, pero con escenas diferentes y supongo que después de los increíbles gráficos de Super Mario Bros. 3 no repetirían los del 1. Otra cosa es que lo jugaban en el Nintendo americano (NES).

MARIO ARTEAGA PEREZ

Tulancingo, Hgo.

Seguramente se trata de Súper Mario Bros. en su primera versión japonesa, que fue un poco diferente a la americana. Si lo estaban jugando en el NES se trataba o de una copia pirata, es decir ilegal, o del cartucho japonés que es más chico y que requiere un adaptador, lo cual no te recomendamos.



Quisiera saber cómo es que AXY y SPOT se saben tantos secretos.

Jorge Luis Hernández R.

Orizaba, Ver.

AXY y SPOT, a quienes les encanta la computación, están apoyados por escritores, investigadores y diseñadores en la revista, así es que a ellos les queda mucho tiempo para jugar y descubrir trucos que publica Club Nintendo en forma exclusiva, pero lo más importante es que nunca han dicho: "Me rindo, no puedo".

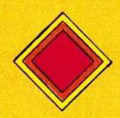


Yo soy un joven de 19 años y tengo 2 años jugando con el NES. Admiro su revista ya que balancea muy bien la información de los sitemas de juego de Nintendo (NES, SNES y Game Boy) y también equilibra la balanza, tanto en juegos nuevos como en clásicos.

Julio César Gaviño G.

Gómez Palacio, Durango.

Gracias por tus comentarios. Sabemos que muchos lectores buscan lo nuevo en cartuchos y otros resolver sus dudas sobre juegos clásicos que han terminado; es por eso que además de contar con información de cartuchos nuevos para NES, SNES y Game Boy (ANALIZANDO, SUPERNESESARIA, UN VISTAZO, BOLA y BOLITA DE CRISTAL); también publicamos cursos nintensivos de juegos clásicos pero que muchos no han podido terminar como Zelda I o Súper Mario Bros. Para nosotros es muy importante dar información sobre los 3 sistemas de Nintendo, y lo seguiremos haciendo.



Tengo una pregunta que nadie me ha podido contestar: ¿Cuándo se le considera a alguien un buen jugador? Yo quisiera saber si soy o no un buen jugador de Nintendo.

Emmanuel Enrique Escalante

México D.F.

Muchos creen que un buen jugador es aquél que termina un juego la primera vez que lo toca o a unas cuantas horas de haber comenzado a jugarlo, pero un buen jugador es aquel que además de terminarlos conoce todos los implementos que le dan en el juego, hace mapas cuando sabe que está en laberintos, no se desespera ni enoja y sabe escuchar las opiniones de sus demás compañeros; ayuda a alguien con un cartucho que ya haya terminado y sobre todo investiga a fondo para buscar una solución por su propia cuenta. En sí podemos decir que un buen jugador no sólo acaba un juego, sino que lo conoce a fondo y lo disfruta.



Final Fantasy II lo puedes acabar, pero sólo investigando podrás obtener implementos como "Firebomb".

CURSO

Nintensivo

HABILIDADES DE CADA PERSONAJE

MARIO	ES MUY AGIL
LUIGI	SALTA MUY ALTO
TOAD	DESENTIERRA LAS COSAS CON GRAN RAPIDEZ
PRINCESA	SI DEJAS EL BOTON DE SALTO PRESIONADO, PERMANECE VOLANDO POR UN MOMENTO.



Seguramente con este Curso Nintensivo será más fácil terminar el juego de Super Mario Bros. 2

Si dejas presionado el control hacia abajo, por un momento el personaje brillará y podrás dar un súper salto presionando **A**.

Presionando **B** sobre los vegetales o enemigos los agarras. Si lo dejas presionado el personaje corre.

Para lanzar un objeto lejos presiona **B** y ← ó →.

Símbolos del mapa

 Vegetales

Vegetales prematuros

 Bomba

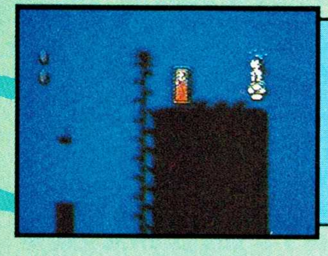
 Concha de Koopa

 Poción

Cohete

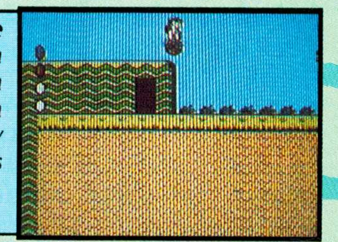
Al lanzar la poción aparecerá una puerta y al entrar estarás en una especie de mundo invertido; desentierra los vegetales y obtendrás monedas que son una oportunidad para hacer vidas al final de la escena. También puede salir un hongo que incrementará tu energía.

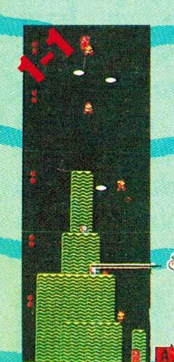




Al usar la poción no tomes los vegetales, así podrás tomar monedas 2 veces usando la poción que está más adelante.

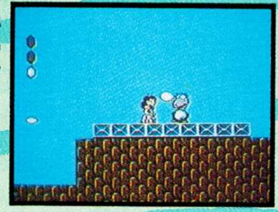
Si un instante antes de que salgas de la escena invertida tomas una moneda, ésta aparecerá en la escena normal; súbete en ella y tómala de nuevo. Esto es muy difícil pero inténtalo.
AXY





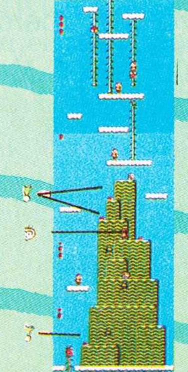
Para eliminar a Birdo espera a que te lance un huevo para subirte en él y presionar B para tomarlo. Luego acércatele a Birdo y arrójaselo rápido porque si no él lanzará otro. Repite esto tres veces y después toma la bola de cristal que dejó Birdo y métete por la puerta máscara.





Puedes subirte en la cabeza de los enemigos.

Aquí suelta la poción y al pasar a la escena invertida preocúpate por sacar el mayor número de vegetales (monedas). Después entra y sal por la puerta que está a la izquierda, toma nuevamente la poción, suéltala y al entrar a la escena invertida toma nuevamente los vegetales, repite la jugada y toma por último el hongo.

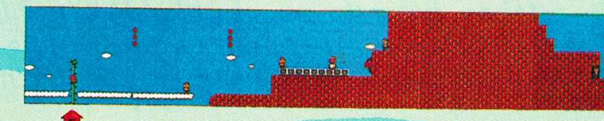




En la escena de Bonus, si logras atinarle a las tres figuras del mismo tipo, obtendrás 1 vida. También la obtendrás si en la primera sacas cereza. Si en los dos primeros lugares sacas cerezas obtienes 2 vidas. Si en los tres lugares sacas cerezas ganas 5 vidas.



Toma la bomba, colócate en la orilla y antes de que explote lánzala para eliminar el muro de roca.





SUPER MARIO BROS. 2™

La poción utilízala sobre el primer vegetal, así podrás obtener más monedas. Al llegar a la escena invertida, entra y salte por la puerta y repite la jugada.

Lanza aquí la poción, pero sólo toma el hongo y deja los vegetales.

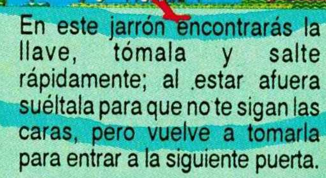
Métete a este jarrón y encontrarás una vida.



Cada vez que tomes 5 cerezas aparecerá una estrella de poder.

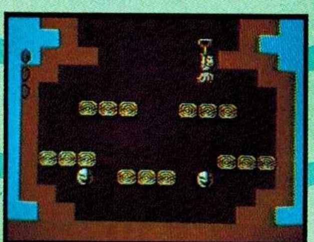
Salta sobre el enemigo cuando baje, tómalo y controlarás la alfombra; avanza por arriba y cuando salga un enemigo da un pequeño salto sin pararte.

En este jarrón encontrarás la llave, tómala y salte rápidamente; al estar afuera suéltala para que no te sigan las caras, pero vuelve a tomarla para entrar a la siguiente puerta.



Lanza aquí dos bombas para hacer camino y que cuando utilices la poción puedas tomar el hongo.







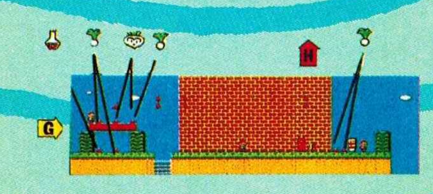
Esta poción utilízala hasta el primer vegetal que te marcamos. Al entrar a la escena invertida inmediatamente presiona B para sacar la primer moneda y seguirte con las demás.

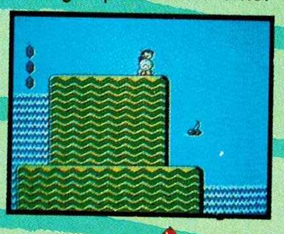
Toma un hongo y déjalo arriba para poder llegar a la base.

El quinto vegetal grande será un reloj que congelará a los enemigos por un momento.

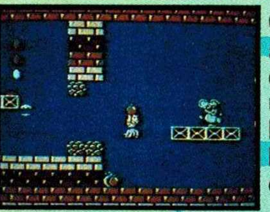
Antes de bajar toma la llave y después baja rápido porque una cara te seguirá.

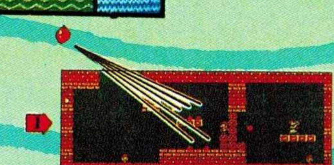
Si quieres tomar el poder baja en zig-zag.



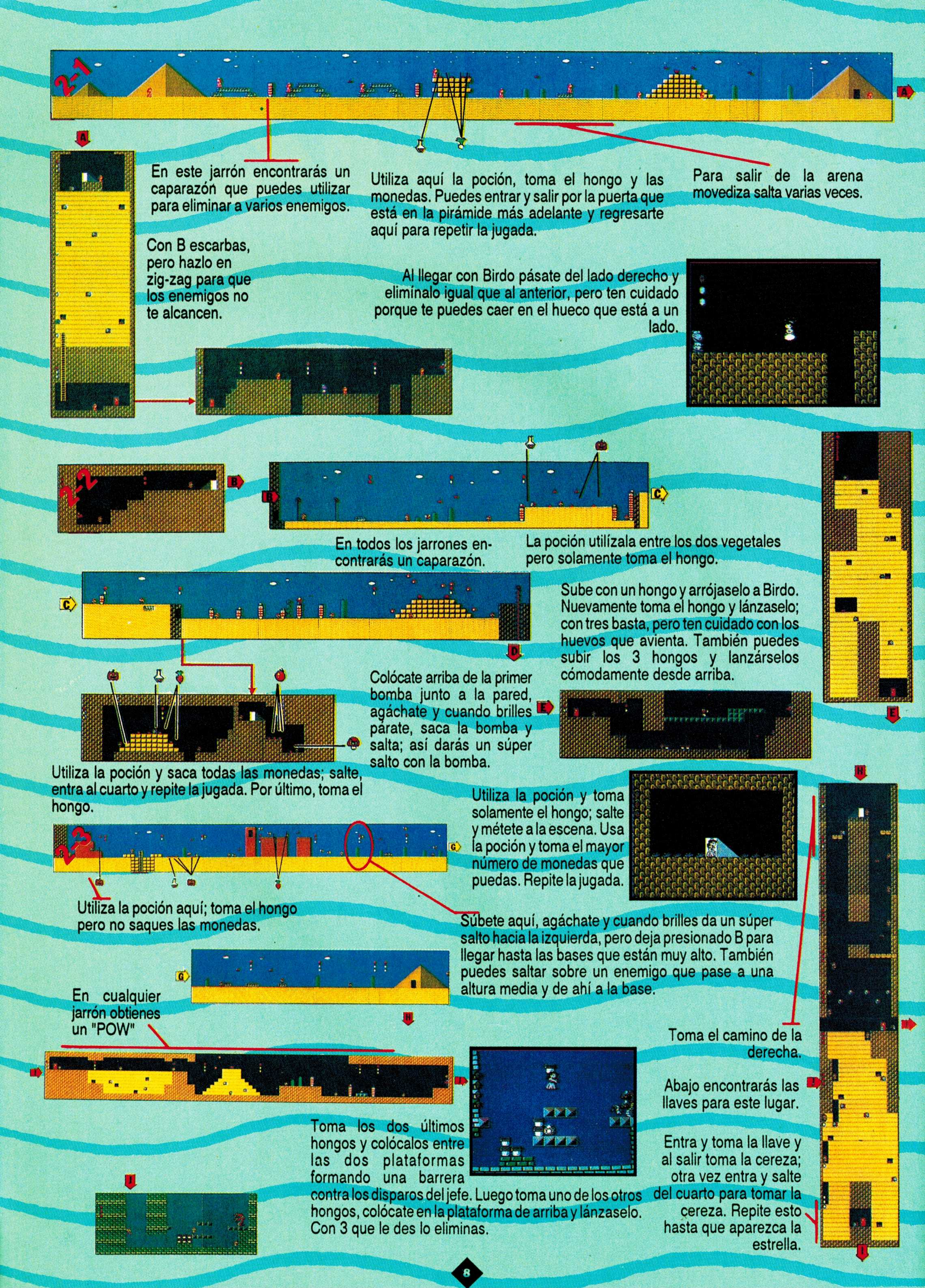


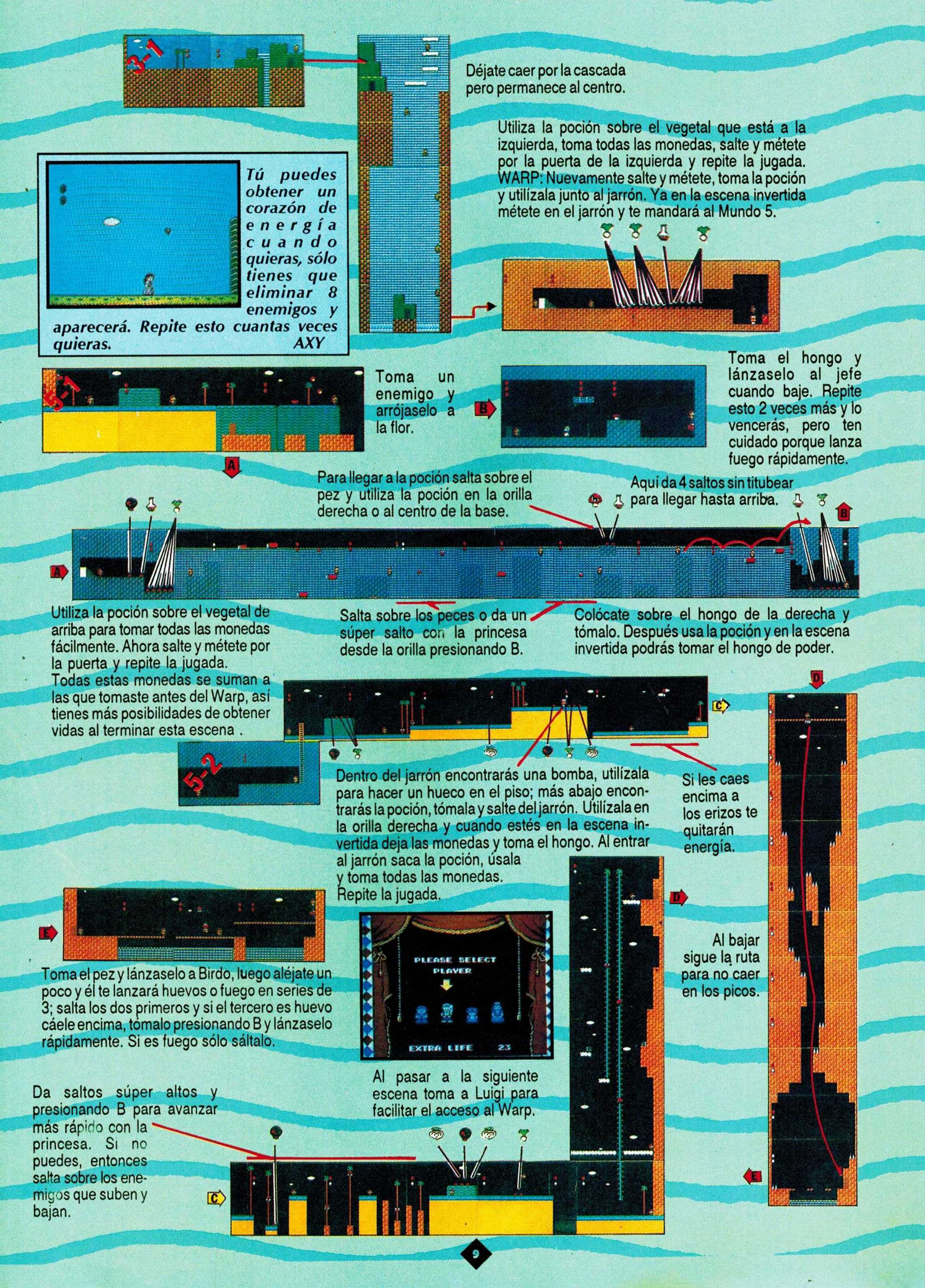
Colócate debajo del jefe; agarra una de las bombas que te lanza en el aire dando un pequeño salto y arrójala al lado contrario del jefe sobre la plataforma. Repite esto, con 3 explosiones basta.

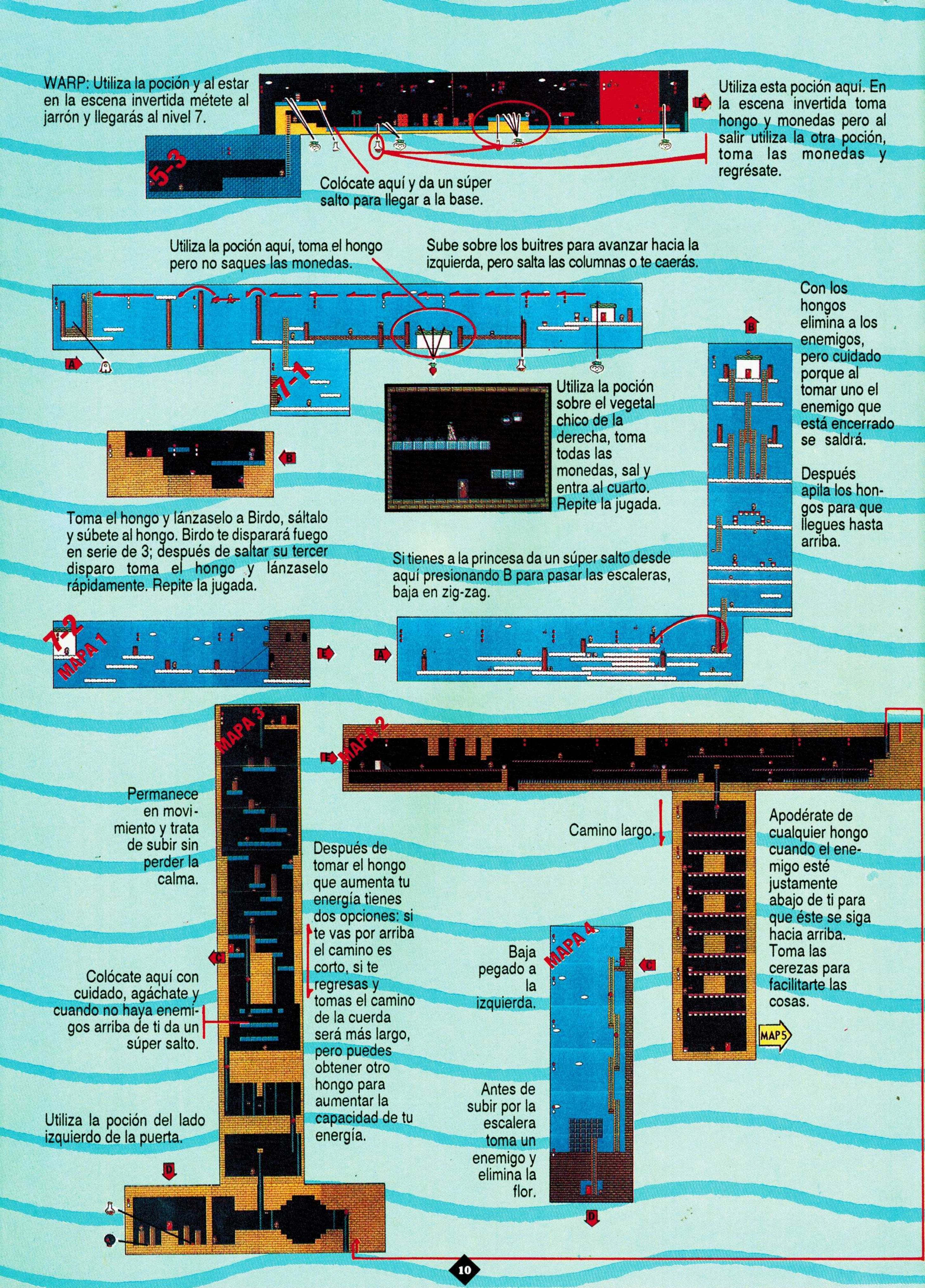


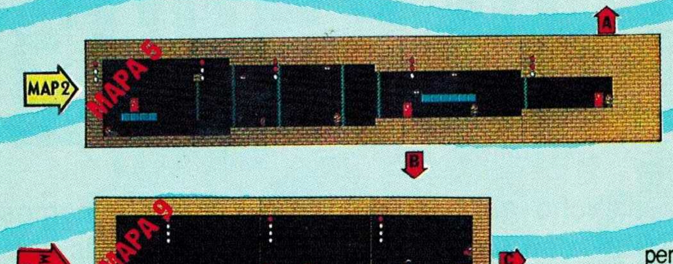


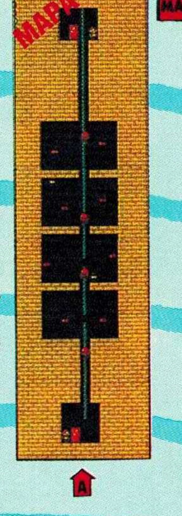
Saca las bombas y suéltalas junto al muro.


2-1
En este jarrón encontrarás un caparazón que puedes utilizar para eliminar a varios enemigos.
Utiliza aquí la poción, toma el hongo y las monedas. Puedes entrar y salir por la puerta que está en la pirámide más adelante y regresarte aquí para repetir la jugada.
Para salir de la arena movediza salta varias veces.
Con B escarbas, pero hazlo en zig-zag para que los enemigos no te alcancen.
Al llegar con Birdo pásate del lado derecho y elimínalo igual que al anterior, pero ten cuidado porque te puedes caer en el hueco que está a un lado.
2-2
En todos los jarrones encontrarás un caparazón.
La poción utilízala entre los dos vegetales pero solamente toma el hongo.
Sube con un hongo y arrójaselo a Birdo. Nuevamente toma el hongo y lánzaselo; con tres basta, pero ten cuidado con los huevos que avienta. También puedes subir los 3 hongos y lanzárselos cómodamente desde arriba.
Colócate arriba de la primer bomba junto a la pared, agáchate y cuando brilles párate, saca la bomba y salta; así darás un súper salto con la bomba.
Utiliza la poción y saca todas las monedas; salte, entra al cuarto y repite la jugada. Por último, toma el hongo.
Utiliza la poción y toma solamente el hongo; salte y métete a la escena. Usa la poción y toma el mayor número de monedas que puedas. Repite la jugada.
2-3
Utiliza la poción aquí; toma el hongo pero no saques las monedas.
Súbete aquí, agáchate y cuando brilles da un súper salto hacia la izquierda, pero deja presionado B para llegar hasta las bases que están muy alto. También puedes saltar sobre un enemigo que pase a una altura media y de ahí a la base.
En cualquier jarrón obtienes un "POW"
Toma el camino de la derecha.
Abajo encontrarás las llaves para este lugar.
Entra y toma la llave y al salir toma la cereza; otra vez entra y salte del cuarto para tomar la cereza. Repite esto hasta que aparezca la estrella.
Toma los dos últimos hongos y colócalos entre las dos plataformas formando una barrera contra los disparos del jefe. Luego toma uno de los otros hongos, colócate en la plataforma de arriba y lánzaselo. Con 3 que le des lo eliminas.


3-1
Déjate caer por la cascada pero permanece al centro.
Utiliza la poción sobre el vegetal que está a la izquierda, toma todas las monedas, salte y métete por la puerta de la izquierda y repite la jugada. WARP: Nuevamente salte y métete, toma la poción y utilízala junto al jarrón. Ya en la escena invertida métete en el jarrón y te mandará al Mundo 5.
Tú puedes obtener un corazón de energía cuando quieras, sólo tienes que eliminar 8 enemigos y aparecerá. Repite esto cuantas veces quieras. AXY
5-1
Toma un enemigo y arrójaselo a la flor.
B
Toma el hongo y lánzaselo al jefe cuando baje. Repite esto 2 veces más y lo vencerás, pero ten cuidado porque lanza fuego rápidamente.
A
Para llegar a la poción salta sobre el pez y utiliza la poción en la orilla derecha o al centro de la base.
Aquí da 4 saltos sin titubear para llegar hasta arriba.
B
A
Utiliza la poción sobre el vegetal de arriba para tomar todas las monedas fácilmente. Ahora salte y métete por la puerta y repite la jugada. Todas estas monedas se suman a las que tomaste antes del Warp, así tienes más posibilidades de obtener vidas al terminar esta escena .
Salta sobre los peces o da un súper salto con la princesa desde la orilla presionando B.
Colócate sobre el hongo de la derecha y tómalo. Después usa la poción y en la escena invertida podrás tomar el hongo de poder.
D
C
5-2
Dentro del jarrón encontrarás una bomba, utilízala para hacer un hueco en el piso; más abajo encontrarás la poción, tómala y salte del jarrón. Utilízala en la orilla derecha y cuando estés en la escena invertida deja las monedas y toma el hongo. Al entrar al jarrón saca la poción, úsala y toma todas las monedas. Repite la jugada.
Si les caes encima a los erizos te quitarán energía.
D
E
Toma el pez y lánzaselo a Birdo, luego aléjate un poco y él te lanzará huevos o fuego en series de 3; salta los dos primeros y si el tercero es huevo cáele encima, tómalo presionando B y lánzaselo rápidamente. Si es fuego sólo sáltalo.
PLEASE SELECT PLAYER
EXTRA LIFE 23
Al bajar sigue la ruta para no caer en los picos.
Al pasar a la siguiente escena toma a Luigi para facilitar el acceso al Warp.
Da saltos súper altos y presionando B para avanzar más rápido con la princesa. Si no puedes, entonces salta sobre los enemigos que suben y bajan.
C
E


WARP: Utiliza la poción y al estar en la escena invertida métete al jarrón y llegarás al nivel 7.
5-3
Colócate aquí y da un súper salto para llegar a la base.
Utiliza esta poción aquí. En la escena invertida toma hongo y monedas pero al salir utiliza la otra poción, toma las monedas y regrésate.
Utiliza la poción aquí, toma el hongo pero no saques las monedas.
Sube sobre los buitres para avanzar hacia la izquierda, pero salta las columnas o te caerás.
A
7-1
B
Con los hongos elimina a los enemigos, pero cuidado porque al tomar uno el enemigo que está encerrado se saldrá.
Después apila los hongos para que llegues hasta arriba.
Utiliza la poción sobre el vegetal chico de la derecha, toma todas las monedas, sal y entra al cuarto. Repite la jugada.
Toma el hongo y lánzaselo a Birdo, sáltalo y súbete al hongo. Birdo te disparará fuego en serie de 3; después de saltar su tercer disparo toma el hongo y lánzaselo rápidamente. Repite la jugada.
Si tienes a la princesa da un súper salto desde aquí presionando B para pasar las escaleras, baja en zig-zag.
7-2
MAPA 1
E
A
MAPA 3
MAPA 2
E
Permanece en movimiento y trata de subir sin perder la calma.
Después de tomar el hongo que aumenta tu energía tienes dos opciones: si te vas por arriba el camino es corto, si te regresas y tomas el camino de la cuerda será más largo, pero puedes obtener otro hongo para aumentar la capacidad de tu energía.
Camino largo.
Apodérate de cualquier hongo cuando el enemigo esté justamente abajo de ti para que éste se siga hacia arriba. Toma las cerezas para facilitarte las cosas.
C
Colócate aquí con cuidado, agáchate y cuando no haya enemigos arriba de ti da un súper salto.
MAPA 4
Baja pegado a la izquierda.
C
MAP5
Antes de subir por la escalera toma un enemigo y elimina la flor.
Utiliza la poción del lado izquierdo de la puerta.
D
D
10





Mientras permanezcas al centro de la cadena los enemigos no te tocarán.



Después que pase el enemigo de arriba salta, agáchate y cuando la barra te haya llevado a la otra orilla da un súper salto hacia la derecha.

Sé cuidadoso al ir subiendo.

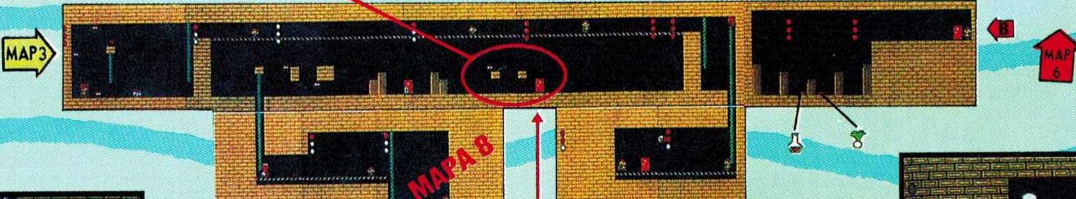
Toma los dos hongos y colócalos cerca de la bola de cristal. Cuando tomes la bola de cristal la puerta máscara te atacará; lánzale los hongos y con tres será suficiente para que puedas meterte en ella, pero si tardas en entrar la puerta máscara te atacará de nuevo.

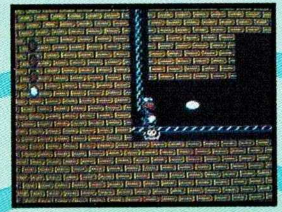


Puedes utilizar la llave para eliminar a los enemigos.

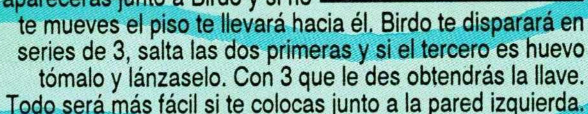


Al utilizar la poción podrás obtener un hongo para tener un contenedor más de energía.

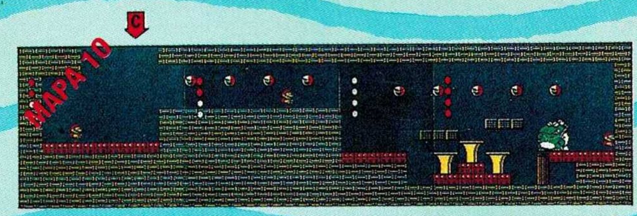




Birdo te dispara en series de 3, salta los 2 primeros y si el tercero es huevo, tómalo y lánzaselo, pero con cuidado porque el piso se mueve. También puedes colocarte debajo del riel y acercarte lo más que puedas, luego te agachas y cuando él se pase del otro lado súbete a la cadena o sáltalo audazmente.



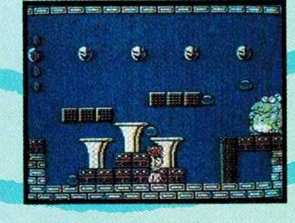
Toma la última llave. Si entras a este cuarto por la puerta aparecerás junto a Birdo y si no te mueves el piso te llevará hacia él. Birdo te disparará en series de 3, salta las dos primeras y si el tercero es huevo tómalo y lánzaselo. Con 3 que le des obtendrás la llave. Todo será más fácil si te colocas junto a la pared izquierda.

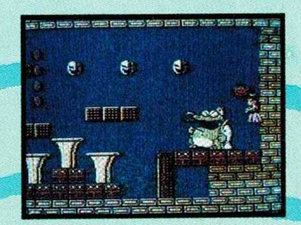


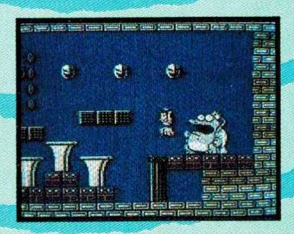
LA ESCENA FINAL

Wart disparará de 2 maneras: una es cuando sus disparos caen muy juntos y otra cuando caen separados y los intercambia cada vez que le das con un vegetal en la boca abierta.

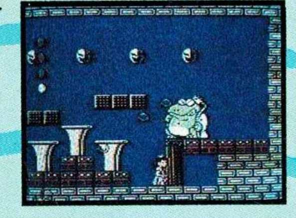
La estrategia a seguir es la siguiente:







- Cuando sus disparos caen muy juntos colócate pegado a la columna como indica la primer foto y cuando no te dispare toma un vegetal antes de que se caiga. Después da un salto y lánza el vegetal a la boca cuando la tenga abierta o también te puedes pasar atrás de él y con calma esperas a que abra la boca y se lo arrojas e inmediatamente lo saltas y te alejas.



- Cuando sus disparos caen separados colócate como indica la segunda foto, muévete de tal manera que los disparos caigan sin tocarte y cuando no te dispare toma un vegetal antes de que caiga. Luego sube por las plataformas y pásate detrás de Wart para que cuando abra la boca le arrojes el vegetal. Inmediatamente sáltalo.

Al fin terminaste con Wart, pero todo fue un sueño.



EN ESTE NUMERO COLABORARON CON TIPS Y SECRETOS:

NOEL RODRIGUEZ SALVADOR/LUIS ALBERTO ZUNO MANDEUR/FELIPE DE JESUS AGUIRRE SERRANO/LEOPOLDO LARA CALDERON/ALBERTO ZAMORA GUTIERREZ/LUIS RAMON CORONA VIEYRA/HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR/ABEL RODRIGUEZ/GABRIEL SIMON GARCIA/JORGE MANUEL SALGADO SANCHEZ/ JORGE ALEJANDRO GALICIA CARMONA/MANUEL F. LOPEZ/RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/ CARLOS ADRIAN MARTINEZ HUERTA/LUIS ORNELAS HERNANDEZ/JUAN LEONEL SALGADO SEGURA/ADOLFO MARQUEZ R./BENJAMIN JOSUE FRANCO LLAMAS/ANGEL W. MATA HERNANDEZ TAMAYO/ANGEL ANTONIO VERDUZCO JAURIGUE/ARTURO GUTIERREZ CALVILLO/ ULISES ALCARAZ HERNANDEZ/IVAN HERNANDEZ ESPAÑA/CARLOS ADRIAN MARTINEZ HUERTA AARON HUMBERTO HERNANDEZ TAMAYO/JOAQUIN TOUSSAINT.

Y CONTESTAMOS PREGUNTAS A:

OSWALDO CEBALLOS LOPEZ/ANGEL W. MATA HERNANDEZ/GREGORIO MORA AGUILAR/ENRIQUE SOSA NUÑEZ/ARTURO ARCHUNDIA GONZALEZ/ GABRIEL GUTIERREZ/ENRIQUE MENDOZA MILLAN/ MANUEL TELLEZ GIRON/LUIS JOSE ROBLES ALVEAR/MIGUEL ANGEL GONZALEZ SANCHEZ/ MARINA PATRICIA OLMEDA LUGO/PERLA, CUAUHTEMOC, HERNAN Y GONZALO/FABIAN VARELA OCAMPO/FERNANDO CASTRO DORANTES/ ERICK PONCE G./ EDGAR JUAREZ VALLADARES/ ANGEL SORDO SANCHEZ/ALFREDO RAMIREZ FERNANDEZ/ FERNANDO I. GATICA/MARCO AURELIO PEÑA BOLADO/LAURA ADRIANA ISLAS R./ CHRISTIAN PAREDES TOQUERO/MANUEL MEDINA GONZALEZ/JESUS GUILLERMO VAZQUEZ/CESAR BARCENA ROJAS/VICTOR AGUSTIN GOMEZ ORTEGA/MIGUEL AGUILAR MEDINA/CHRISTIAN BERGER CRUZ/EDGAR TOLEDO G./DANIEL GONZALEZ B./RODRIGO HEVIA DEL PUERTO/ CUAUHTEMOC SOBRADO BUENDIA/RICARDO JESUS RUIZ CABALLERO/ HECTOR JARAMILLO CANTU/LEANDRO VALLADARES OCAÑA/EMMANUEL DELGADO LARA/JUAN MIGUEL ESPINOZA G./ IRMA MARQUEZ RUBIO/ HECTOR SOLIS GALLARDO/ STEVE FIGUEROA S./RAFAEL LEZAMA MORALES/ EDGAR ALI NUÑEZ PADRON/JOSE LUIS ALBOR GARCIA/ DAVID ORDAZ LOPEZ/JUAN PABLO FLORES VAZQUEZ/RAFAEL BECERRA MARTINEZ/ EDGAR EDDY AVILA/IVAN NAVARRO/JUAN PABLO GARCIA MORENO/JORGE MANUEL SALGADO S./ CARLOS SOLANO CASTILLO/JORGE C. PEREZ CAMPOS/RUBEN ALEJANDRO VILLALOBOS BRITO/ VICTOR M. PEREZ P./ PAULINO CARRILLO RODRIGUEZ/LUIS FELIPE GARCIA/JORGE ELIAS LORETO/EDUARDO ALONSO ANDRADE RIVERA/ RODRIGO AYALA LOBATO/RICARDO MORALES VILARREAL/MANUEL DE JESUS HERNANDEZ R./ OCTAVIO GAONA G./LUIS ALBERTO GARCIA/RENE PONCE CARRILLO/FRANCISCO JAVIER MARTINEZ Z./ ALEJANDRO ENOC MAZA P./JUAN PLABLO GOMEZ RICARDEZ/ALEJANDRO REYES GOMEZ/ VICTOR ARZATE R./OSWALDO RUBALCABA ZENTENO/DESLER H. MORALES MORENO/ SALVADOR CALZADA MACIAS/PEDRO ALBERTO SIERRA C./MIGUEL RAMIREZ CARRILLO/ GERARDO FERNADEZ ALEJO/ANTONIO SIMANCAS CASTILLO/ JAVIER MARQUEZ PEÑA/JUAN MIGUEL SANCHEZ ARREDONDO/GUILLERMO ESPINOZA RUIZ/MIGUEL ANGEL MORALES CASTILLO/FRANCISCO RAMIREZ VALENCIA/ ERIC BARRANCO MONTERO/FEDERICO S. GARCIA PEÑA/RAYMUNDO CASTREJON/ADRIAN A. BARBA GUTIRREZ/JULIO ANTONIO AGUIRRE MORENO/LEONIDES DE LOS SANTOS RAMIREZ/ LUIS A. OROPEZA V./JOSE MANUEL MARTINEZ MORA/JORGE ALBERTO GARCIA GALLEGOS/ CARLOS U. RAMOS LOPEZ/ANGEL LOREDO NATAL/ SERGIO D. AGUILAR LARA/MARCO AREVALO G./ CARLOS SANCHEZ PAVON/FRANCISCO Y CRISTOPHER GUADADARRAMA S./JESUS DORIA SANDOVAL/LUIS ENRIQUE PEREZ SERRANO/ JORGE ESTEBAN L./VICTOR JACOBO GONZALEZ/ JUAN ENRIQUE BUSTOS D./ GABRIEL C. LOPEZ/ ANIBAL CASTELLANOS R./ RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/HECTOR GABRIEL MEJIA M./VIC/ HUGO E. MUÑOZ R./LUIS Y ERICK RAMIREZ GARCIA/ CARLOS CARBAJAL CUEVAS/OSCAR ORTEGA HERNANDEZ/LUIS ARTURO MORALES PAEZ/ RICARDO QUIROZ C./LUIS AGUILAR DIONICIO/LUIS ALFONSO ESQUIVEL R./ FRANCISCO C./ALFONSO CASTELAN.

LOS RECORDS

Como habíamos dicho en nuestro número anterior hemos decidido crear "El Salón de la Fama" donde los récords más altos permanecerán hasta que otro jugador lo quite, ya sea igualando su récord o haciendo más puntos, así que si crees que tu puntuación es alta en juegos como Tetris, Dr. Mario, tiempo récord para terminar con Mr. Dream en Punch Out o tienes altos marcadores en otro juegos, ganarás el derecho de estar en nuestro "Salón de la Fama".

SUPER MARIO WORLD
JUAN MANUEL GOMEZ ENRIQUEZ
ANTONIO SIMANCAS CASTILLO
JOSE HOWARD BUSTOS VARGAS
PEDRO E. BRETO VARGAS
ALTAMIRANO MARTINEZ A.
GUSTAVO ADOLFO TORRES
RAFAEL LEZAMA MORALES
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ
JOSE LUIS MONTER SANABRIA

JOE & MAC
ANTONIO SIMANCAS CASTILLO

SUPER MARIO BROS. 2
MANUEL MEDINA GONZALEZ

RAD RACER II
JOSE LUIS MONTER SANABRIA

TECMO SUPER BOWL
HOGUER LIRA MEDINA (SAN FRANCISCO VS CHICAGO)

LITTLE NEMO DREAM MASTER
MANUEL MEDINA GONZALEZ
ALEX PADILLA
VIC
JESUS ALMAZAN L.

BLADES OF STEEL
MIGUEL MARTINEZ SANTILLANA PRO

DOUBLE DRAGON III
MIGUEL MARTINEZ SANTILLANA

MEGA MAN
JULIO EDUARDO FLORES

TOM & JERRY
JESUS RAYMUNDO GONZALEZ
JULIO EDUARDO FLORES

NINTENDO WORLD CUP
ANGEL RAUL BENITEZ MIRANDA

M. A. B. M.
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ

KUNG FU
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ

CHIP & DALE RESCUE RANGERS
SERGIO CORTES ROBLES
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ
ALEX PADILLA
VIC

DOUBLE DRAGON II (G.B.)
HUGO JIMENEZ ROJAS

T. M. N. T.
PEDRO E. BRETON VARGAS

BUGS BUNNY BLOW OUT
SERGIO CORTES ROBLES

MANIAC MANSION
JUAN EDUARDO RAMIREZ LOPEZ

CONTRA III THE ALIEN WARS
JOSE LUIS MONTER SANABRIA HARD
JUAN ALBERTO MONTER SANABRIA

TOP GUN II
JUAN EDUARDO RAMIREZ LOPEZ
RODRIGO LOPEZ AVILA

BATTLETOADS
ARMANDO MELESIO BAQUEDANO
ALFONSO REYES SANDOVAL

T.MN.T.III
EFRAIN TINOCO MEZA
JAIME GARCIA LA ROTTA
ARMANDO MELESIO BAQUEDANO
JESSICA CINTHIA HUERTA GARCIA
JOSE ADRES GONZALEZ FLORES
PEDRO E. BRETON VARGAS
MIGUEL GARCIA PIMENTEL

NINJA GAIDEN II
HECTOR GABRIEL MEJIA
JESUS ALMAZAN L.

DOUBLE DRAGON II
EFRAIN TINOCO MEZA
JESUS ALMAZAN L.

BATMAN II
ESTEBAN PRECIADO GARCIA
EFRAIN TINOCO MEZA
JESUS ALMAZAN L.

MEGA MAN III
ALFONSO REYES SANDOVAL
RODRIGO LOPEZ AVILA

PLATOON
ALFONSO REYES SANDOVAL

TINY TOON
MANUEL MEDINA GONZALEZ

PUNCH OUT
ALFONSO REYES SANDOVAL
SERGIO CORTES ROBLES
JUAN EDUARDO RAMIREZ L.

PLATOON
ALFONSO REYES SANDOVAL

TINY TOON
MANUEL MEDINA GONZALEZ

PUNCH OUT
FERNANDO REYES SANDOVAL

THE FLINSTONES
ALBERTO HUERTA GARCIA
ALEJANDRO PADILLA
VIC
JULIO CESAR GAVIÑO G.

MEGA MAN IV
VICTOR ARZATE RODRIGUEZ
JOSE ALBERTO S. PACHECO
RODRIGO LOPEZ AVILA

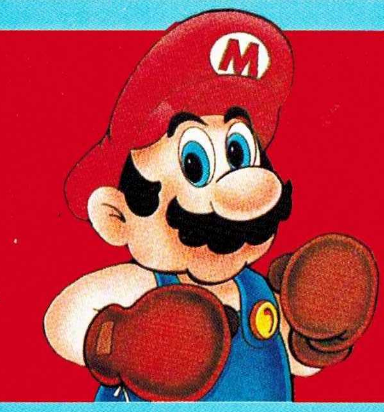
CASTLEVANIA IV
ERICK RENE VILLEGAS AMEZQUITA
RICARDO ESTRADA VILLALOBOS

NINJA GAIDEN III
IVAN GUILLERMO ROJAS BIEMA
VIC

THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
ESTEBAN PRECIADO GARCIA
PREDRO E. BRETON VARGAS
HABIB K. ARAGON ROSALES
ANGEL RAUL BENITEZ MIRANDA

SUPER MARIO BROS. 3
PEDRON E. BRETON VARGAS
MANUEL MEDINA GONZALEZ
RODRIGO LOPEZ AVILA





Los retos de Mario



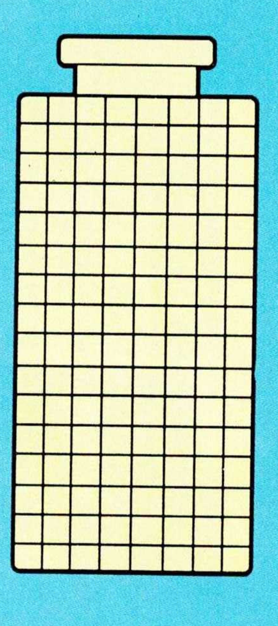
017 Final Fight

¿Dónde está y cómo llegó ahí el personaje (Cody o Haggar)?

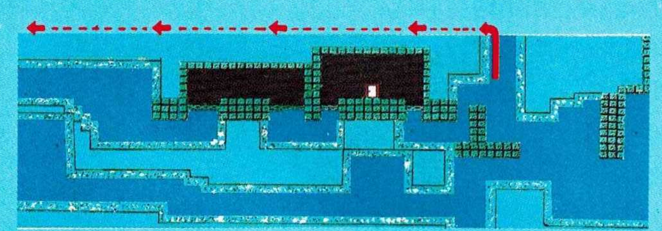
018 Dr. Mario

¿Cuál es el mayor número de líneas que puedes desaparecer en una jugada, al mismo tiempo?
(Envíanos una foto o fotocopia de este dibujo diciendo cuántas líneas desaparecen).

Número de líneas que desaparecen:___



RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES



013 Tiny Toon

¿Dónde está el personaje y cómo llegó ahí?

Se encuentra arriba y para llegar ahí necesitas subirte por el segundo hueco para que la corriente de agua te baje hasta perderte de la pantalla; luego avanza hacia la izquierda.

Contestaron correctamente: Fidel E. García V., Víctor H Ríos M., Roberto Rivelino Cardona, Isidoro Betech, Alberto Goitia, Ives Rountree S., Ruben Alonso Cantú, Ricardo y Alejandro Manzo S., Carlos y Abel López R., Emmanuelle Y. Nieto, Rafael Lezama M, Leonel Guerrero C., Tomás Hernández H., Georgina E. Martínez G., Luis A. Oropeza, Leopoldo Lara C., J. Manuel Martínez Mora, Luis Felipe Martínez R., Rubén Soto V., Andrés E. Jauregui G., William Romero G., Oscar y Claudia González R., Manuel Medina G., Víctor D. Rosales L., Daniel Girón L., Roberto E. Méndez G., Juan Pablo Flores V., Víctor M. Cerón C., Eduardo Caballero R., J. León S., J. Elias Gallegos V., David Luna, Jorge Huerta, Manuel Alejandro, Hugo E. Muñoz, Marco E. Selvas, Giovanni B. Díaz, Roberto C.Vega, Eduardo I. Márquez, Horacio Ferro, Carlos A. Omaña, Jéber Martínez, Silvio M. Ramos, David Marroquín, Fausto Lozano, Demetrio E. Tavares.

014 Súper Mario Bros. 1

¿Cómo logras que Mario suba aquí?

Llega como Súper Maric o Fiery Mario y colócate en la orilla dejando presionado B; ahora corre hacia la derecha y da un gran salto agachado para llegar a la esquina superior derecha y al tocar el techo deja de presionar ! para que Mario se atore en el tubo. Estando aquí podrás llegar arriba, pero practica porque no es fácil lograrlo.





Contestaron correctamente: Armando M. Baquedano, Jesús Almazán L., Julio C. Gaviño G., Fernando Jim Silva, Armando Martínez Falcón, Edgar Martínez Crespo, Isaac Cruz R., Jaime A. Aguilar, Miguel Hidalgo D., J. Alfonso Gutiérrez Lúa, Manuel Carmona G., Mario E. Espinosa G., Emmanuel Sandoval G., Jorge Cuervo, Israel Franco, Henri Audirac.

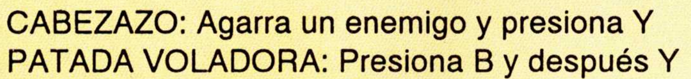
CURSO

Nintensivo

Fuerza, poder, habilidad y una depurada técnica son los factores que deberás aplicar para salir triunfador en este cartucho de estrujante acción.

FINAL	Y	Golpe	FIGHT
	B	Salto	
Mueve el control hacia el enemigo para agarrarlo			
Párate sobre el implemento y presiona Y para tomarlo			

HAGGAR

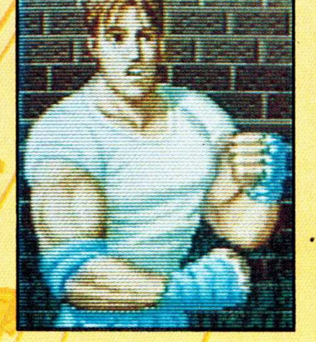


Técnicas de lucha

CABEZAZO: Agarra un enemigo y presiona Y
PATADA VOLADORA: Presiona B y después Y
PLANCHA: Presiona B, ↓ y después Y
SUPLEX: Agarra un enemigo, presiona el control Pad en cualquier dirección y oprime Y.
PILE DRIVER: Agarra un enemigo y presiona B, en cuanto estés en el aire presiona Y. (Si al mismo tiempo presionas B y mueves el control hacia ← ó →, ejecutarás el martinete hacia el lado que moviste).
SUPER GIROS: Presiona Y y B al mismo tiempo.



CODY



Técnicas de lucha

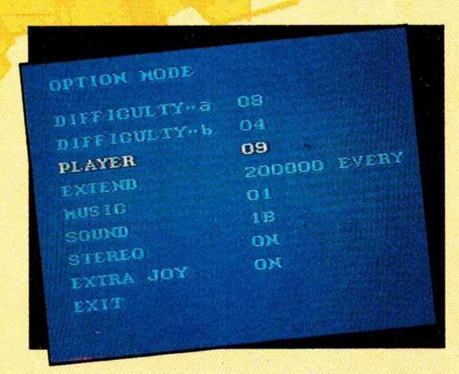
LANZAMIENTO SOBRE EL HOMBRO: Agarra un enemigo, presiona ← ó →, e Y (si presionas ↓ ó ↑ también funciona).
PATADA BRINCANDO: Presiona B y luego Y.
PATADA VOLADORA: Presiona B y al mismo tiempo ← ó →, y al estar en el aire presiona Y.
CAER CON RODILLAZO: Presiona B y al mismo tiempo ← ó →, y al estar en el aire presiona Y y ↓.
SUPER PATADAS: Presiona B y Y al mismo tiempo.

DOBLE GOLPE: Con Haggar ejecuta una plancha; después de hacerla y estando todavía en el aire deja de presionar hacia ↓ y oprime Y, así darás una plancha y una patada voladora en un solo salto.
Con Cody baja con rodillazo, luego deja de presionar, hacia abajo y aprieta Y, así darás rodillazo y patada voladora en un solo salto.

JALAR AL ENEMIGO: Si estás golpeando a uno o varios enemigos y otros se te acercan por atrás, sin dejar de golpear mantén presionado ↑ ó ↓, así lanzarás a un enemigo contra los que te atacan por atrás.



Final Fight



Sólo dos enemigos
En los lugares donde hay tambos, cajas o llantas, deja cuando menos uno de estos sin romper, así sólo aparecerán 2 enemigos; si lo rompes aparecerá un tercero. ➡

Nueve vidas
⬅ Al aparecer el nombre del juego deja presionado L y presiona Start para obtener un menú de opciones.

ESCENA 1
Súbete a los tambos o llantas y cáeles con patada voladora a los enemigos. ➡

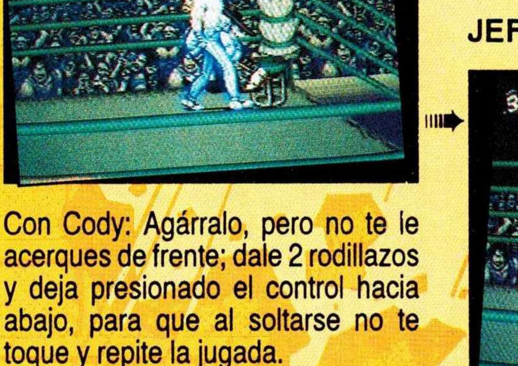




JEFE THRASHER
⬅ Con Cody agárralo, dale 2 rodillazos y lánzalo hacia los enemigos.
Con Haggar agárralo y dale 3 cabezazos; después de que silbe no te quedes en un mismo lugar porque se lanzará hacia ti.

ESCENA 2
Para levantarte rápidamente, sobre todo cuando Andore se lance hacia ti, presiona rápido los botones Y y B. ➡





JEFE KATANA



Con Cody: Agárralo, pero no te le acerques de frente; dale 2 rodillazos y deja presionado el control hacia abajo, para que al soltarse no te toque y repite la jugada.

Con Haggar: Agárralo y dale 2 ó 3 cabezazos y rápidamente ejecuta un pile driver; luego colócate debajo de él. Repite la jugada.



ESCENA 3

← Al llegar a este lugar colócate abajo y al caer los enemigos agarra al de la derecha y lánzalo a la izquierda; rápidamente toma la espada y no dejes de golpear velozmente.



JEFE EDI-E

Al llegar golpea rápidamente presionando el control hacia ↑ó↓ para jalarlo; repite la jugada pero fíjate en su energía, porque cuando se vea la barra amarilla él se alejará y disparará. Por eso no dejes que se alinee contigo a menos de que esté lo suficientemente cerca para agarrarlo y lanzarlo (si te falta energía toma el chicle que deja Edi-E en el piso). →



ESCENA 4

Cuando llegues al lugar donde aparecen varios "Holly Wood" y "El Gado", colócate como indica la foto y jálalos hacia la izquierda. Manténlos fuera de la pantalla. →



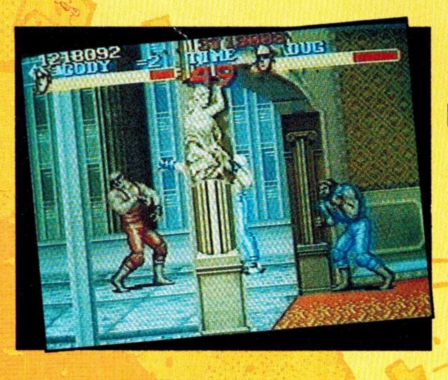
JEFE ABIGAIL

← Al llegar con él agárralo, dale 2 cabezazos o rodillazos y lánzalo lejos de ti; entonces quédate en tu lugar y golpea rápidamente dejando el control presionado hacia ↑ó↓.





Si corre hacia ti, lo golpeas y lo jalas, pero si el jefe se pone rojo espéralo y lo recibes con una patada voladora. Repite la jugada y recuerda mantenerte alejado del jefe. →



ESCENA FINAL

← Tú puedes cubrirte la espalda pegándote a la pared, tambos, llantas o columnas y golpeando hacia el lado contrario.



Al llegar con el Jefe, agárralo y dale 3 cabezazos o rodillazos; manténte desalineado con respecto a él y repite la jugada. Si fuera necesario lánzalo contra los enemigos. →

el taller de LUIGI

Precios de servicios y reparaciones del Nintendo (NES)

- Reparación mayor a la consola $120,000⁰⁰
- Reparación menor a la consola $ 30,000⁰⁰

Accesorios (NES)

- Controles no muy dañados $30,000⁰⁰
- Controles muy dañados (Cambio total) $60,000⁰⁰
- R.F. Switch por cable $30,000⁰⁰
- A.C. Adapter (reparación) $30,000⁰⁰
- Limpieza de cartuchos sin costo
- Pistola (reparación) $60,000⁰⁰

Precios de accesorios

- A.C. Adapter $60,000⁰⁰
- R.F. Switch $60,000⁰⁰
- Controles $60,000⁰⁰
- Cartucho Action Set $119,840⁰⁰
- Cartucho Power Set $159,792⁰⁰
- Control de Súper Nintendo $ 85,000⁰⁰

Precios de reparaciones del Game Boy

- Reparación mayor $120,000⁰⁰
- Reparación menor o limpieza (incluye mica) $ 60,000⁰⁰
- Cambio de tapa delantera y trasera $60,000⁰⁰
- Cambio de mica $15,000⁰⁰
- Tapa de porta pilas $15,000⁰⁰

Precios de reparación del Súper NES

- Reparación mayor $240,000⁰⁰
- Reparación común $120,000⁰⁰
- Reparación menor $ 60,000⁰⁰
- Controles a cambio $85,000⁰⁰
- Controles a reparación $40,000⁰⁰
- Limpieza de cartuchos Sin costo

Todos nuestros precios incluyen I.V.A

Precios sujetos a cambio sin previo aviso.



C.ITOH & CO. de México, S.A. de C.V.

LUIGI
EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2°Piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208-4057 208-2864

analizando a:

FERRARI GRAND PRIX

A todos aquellos fanáticos de la Fórmula-1 les interesará saber que Acclaim ha puesto a la venta el juego Ferrari G.P. Challenge, donde tendrás que conducir uno de los coches más veloces y avanzados del mundo.



Cuidado con el aceite en la pista, causará que pierdas el control.

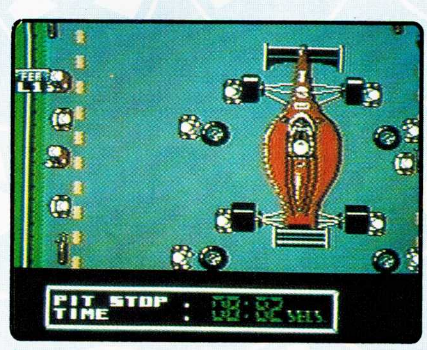
Una vez decidido a llevar a la victoria esta súper máquina, tu objetivo será participar en los 16 circuitos internacionales -incluyendo México-, primero en pruebas de calificación y luego en la arrancada oficial. Obviamente que tu puntuación dependerá del lugar que ocupes al final de cada evento y la suma total de los puntos ganados definirá tu posición en el ranking mundial.

Algo súper interesante es que los obstáculos de cada pista son diferentes, por lo que tu plan de ataque al rebasar o tomar curvas deberá checarse con tu velocidad y posición dentro de la carrera.



Es importante observar las indicaciones de la radio y el retrovisor.

Cuando te encuentres compitiendo no será nada raro que otros rivales traten de impedir que los rebases (sobre todo los que van en los tres primeros lugares), así que ponte abusado porque cada que choques tu auto se irá dañando y te verás obligado a hacer una parada obligada en los pits, cosa que no sucede con los autos controlados por tu Nintendo.



Para tomar las curvas es mejor desacelerar que frenar.

Al iniciar cada competencia deberás elegir entre usar un auto automático y uno de velocidades; te recomendamos el de 3 velocidades, ya que es más rápido (335 km/h) y tiene un arranque más potente.



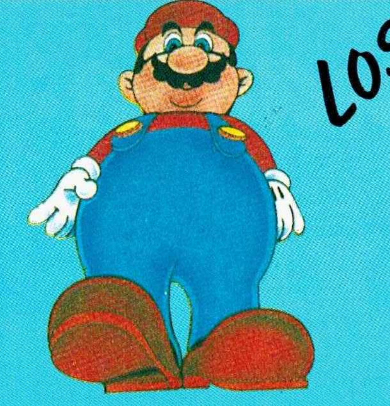
No podía faltar el festejo con Champagne por parte del vencedor.

Ferrari G.P. Challenge tiene la opción de password, lo que te permitirá guardar los puntos obtenidos y la posición en el ranking mundial.



¿Podrás vencer en los 16 circuitos internacionales?

En este cartucho te ayudará mucho el contar con un control turbo, pues para cambiar llantas en zona de pits deberás apretar repetidamente los botones A y B de tu control pad.



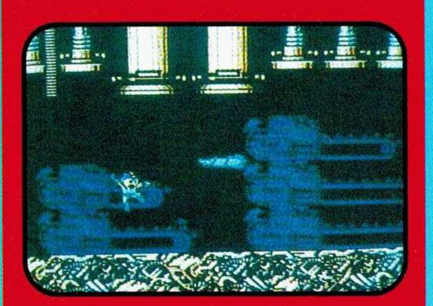
Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



2.- MEGA MAN 4



3.- BART VS. THE WORLD

4.-TINY TOON ADVENTURES
5.-NINJA GAIDEN III
6.-SUPER MARIO BROS. 3
7.-TALE SPIN
8.-BATTLETOADS
9.-LOLO 3
10.-PAPER BOY 2

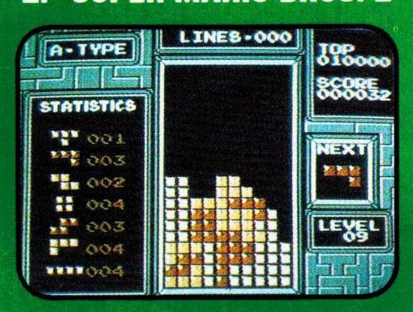
CLASICOS



1.- NINJA GAIDEN II



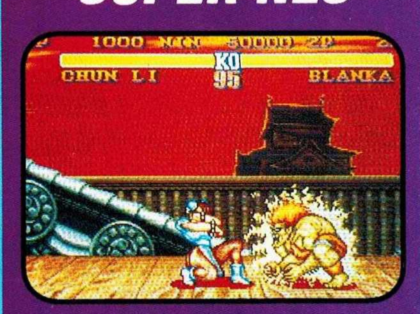
2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- TETRIS

4.-RESCUE RANGERS
5.-DR. MARIO
6.-CASTLEVANIA III
7.-SUPER C
8.-GOAL!
9.-SUPER C
10.-RAD RACER

SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-ZELDA III



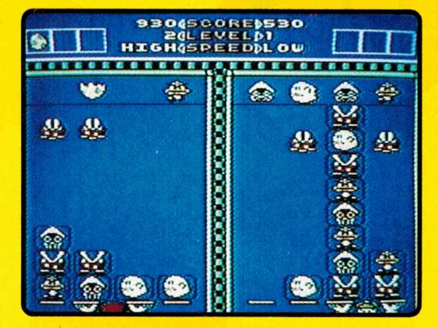
3.- CONTRA III

4.-SUPER ADVENTURE ISLAND
5.-WWF WRESTLEMANIA
6.-F-ZERO
7.-CASTLEVANIA IV
8.-FINAL FIGHT
9.-SUPER SOCCER
10.-SUPER SMASH TV



analizando a: YOSHI

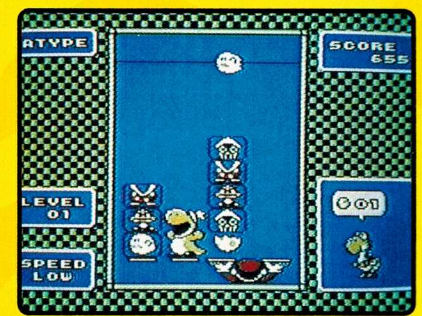
Nintendo no ha dejado -ni lo hará- de sacar cartuchos para el NES, y la prueba de ello la tenemos en este juego de habilidad y destreza en el que la estrella principal es Yoshi; el dinosaurio amigo de Mario y Luigi y cuya adaptación del personaje de 16 a 8 bits se basó en juegos como Tetris y Dr. Mario.



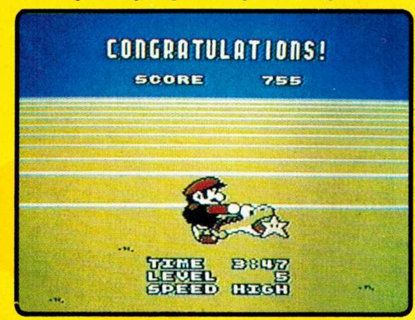
En 2 players podrás castigar a tu contrincante.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: de la parte superior de la pantalla irán cayendo conocidos enemigos como Goombas, Venus Piranha, Boos y Octos, además de mitades de cascarones de huevo; con estos últimos deberás encerrar enemigos, es decir, poner una arriba y otra abajo, y entre más enemigos encierres al mismo tiempo más grande será el Yoshi que aparezca para darte puntos.

También podrás desaparecer enemigos si encimas a dos similares. Recuerda que además podrás unir las mitades del huevo, pero tu Yoshi será muy pequeño. Para lograrlo deberás mover con mucho sentido, y en ocasiones con mucha rapidez, las plataformas que se encuentran en la base de la pantalla.



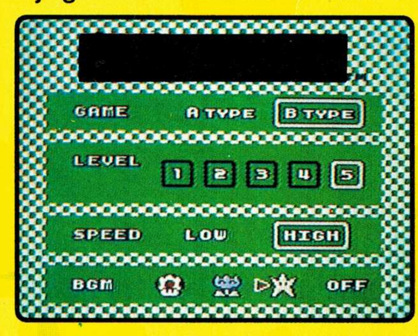
Desaparece enemigos antes de que se apilen y tapen la parte superior.



Con un display de Yoshi y Mario verás tus puntos y tiempo.

Yoshi se dividide en: A type y B type. En el primero iniciarás con la pantalla vacía y la meta es lograr el mayor número de Yoshis y puntos desapareciendo los pequeños monstruos. En el segundo tipo de juego empezarás con varias líneas de enemigos y tu objetivo será limpiar la pantalla de ellos, juntándolos de 2 en 2 y desapareciéndolos con los huevos de Yoshi; con esto obtendrás muchos puntos.

También tendrás la opción de elegir el grado de dificultad y el jugar sin música o con 3



Aquí eligirás la opción que prefieras.

diferentes fondos musicales. El poder competir contra otro jugador le da mayor emoción al juego, pues así se verá quién acaba primero o a quién se le llena la pantalla, aparte de que el que logre jugadas "haciendo" Yoshis castigará al otro jugador enviándole monstruos extras y dificultándole más su juego.



Al desaparecer todos los personajes en modo B, terminarás el nivel.

Pon la parte de abajo de un huevo en una plataforma vacía, así podrás poner ahí todas las criaturas que te estorben en tus otras 3 plataformas, para luego poner la parte de arriba del huevo y desaparecerlos de un jalón.

SUPER CONCURSO SUPER NINTENDO®






Después de 5 semanas de emocionantes eliminatorias, el pasado 3 de Mayo se celebró la final del concurso de Super Nintendo organizado por C.ITOH y Liverpool de México.

El objetivo del juego era ver quién podía hacer más puntos en tan sólo 3 minutos, jugando con el cartucho de Super Mario World, y vaya que los participantes nos sorprendieron con su habilidad.

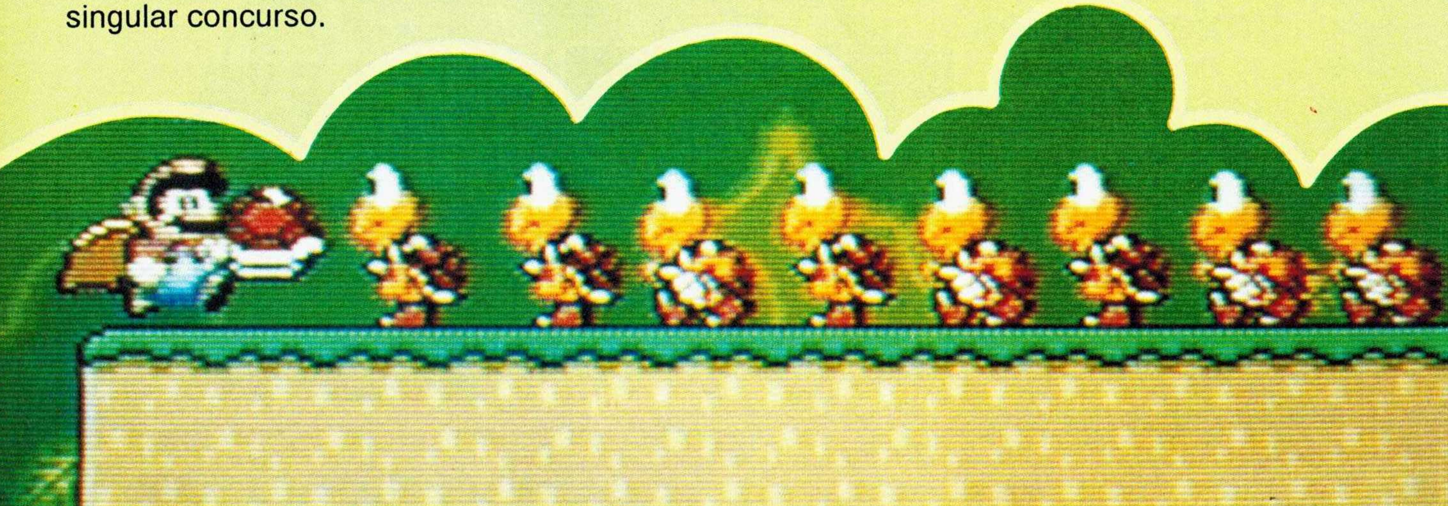
Club Nintendo estuvo ahí para presenciar la gran final y aquí les presentamos los nombres de los ganadores:

1er Lugar Jorge Eduardo Ruíz Díaz (12 años) con 348,750 pts.
2o Lugar Omar Acevedo López (21 años) con 325,750 pts.
3er Lugar Roberto García Heredia (15 años) con 287,450 pts.

Por otra parte, y debido a que el concurso contó con una sola categoría, hacemos una mención especial de **Mónica García Rojas** de 12 años de edad, a quien le tocó participar en un día de eliminatorias en el que se obtuvieron las más altas puntuaciones y sólo por pocos puntos no pasó a la final.

También merecen mención aparte los participantes **Marco Antonio Hughes Espinoza y Sebastián Zavaleta Guerra**, quienes a pesar de sus 4 años de edad dieron batalla a experimentados videojugadores.

Finalmente **Club Nintendo** felicita a cada uno de los participantes por su entusiasmo en este singular concurso.



el control de los PROFESIONALES

Por: SPOT y AXY

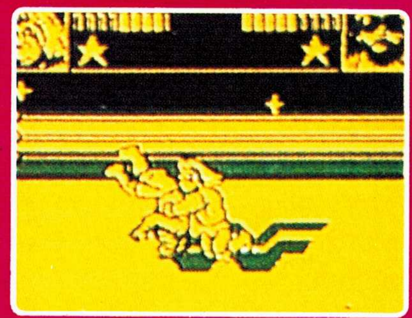
Los videojugadores de los 90's son más diestros día con día debido a que los movimientos en el control de los juegos son cada vez más elaborados. Seguramente recuerdas el juego llamado PAC-MAN, todo un suceso en su tiempo y que para jugarlo no necesitabas más que las 4 posiciones básicas del control (↑ ↓ ← →) mientras que la mayoría de los juegos actuales utilizan más botones y las 8 posiciones del control.



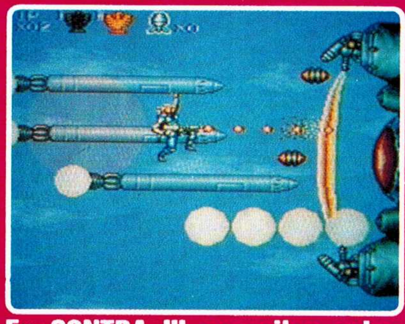
Al hacer una secuencia de movimientos, sacas poderes especiales en STREET FIGHTER II

Muchos de los más recientes videojuegos utilizan ciertas combinaciones entre los botones y la cruz del control para crear movimientos especiales. Algunos son muy sencillos como presionar simultáneamente B y → en Super Mario Bros. para encarrerarte y A para brincar y alcanzar lo más alto de la bandera en la meta final.

Otros son mucho más elaborados como los que puedes lograr en Street Fighter II para Súper NES con cada uno de los 8 personajes, combinando los 6 botones (A,B,X,Y,L,R) y las 8 posiciones de la cruz.


En WWF SUPER STARS logras diferentes llaves combinando movimientos.

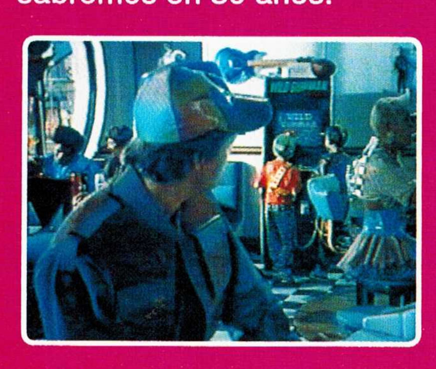
Son tantas las posibilidades en los nuevos Game Paks que incluso hay algunos que al iniciar puedes seleccionar (donde dice options) en qué botón quieres el disparo, en cuál el salto, en cuál los poderes dependiendo de cómo te hayas acostumbrado o más aún ahora que ya salió un control especial de Capcom ideal para jugar Street Fighter II.

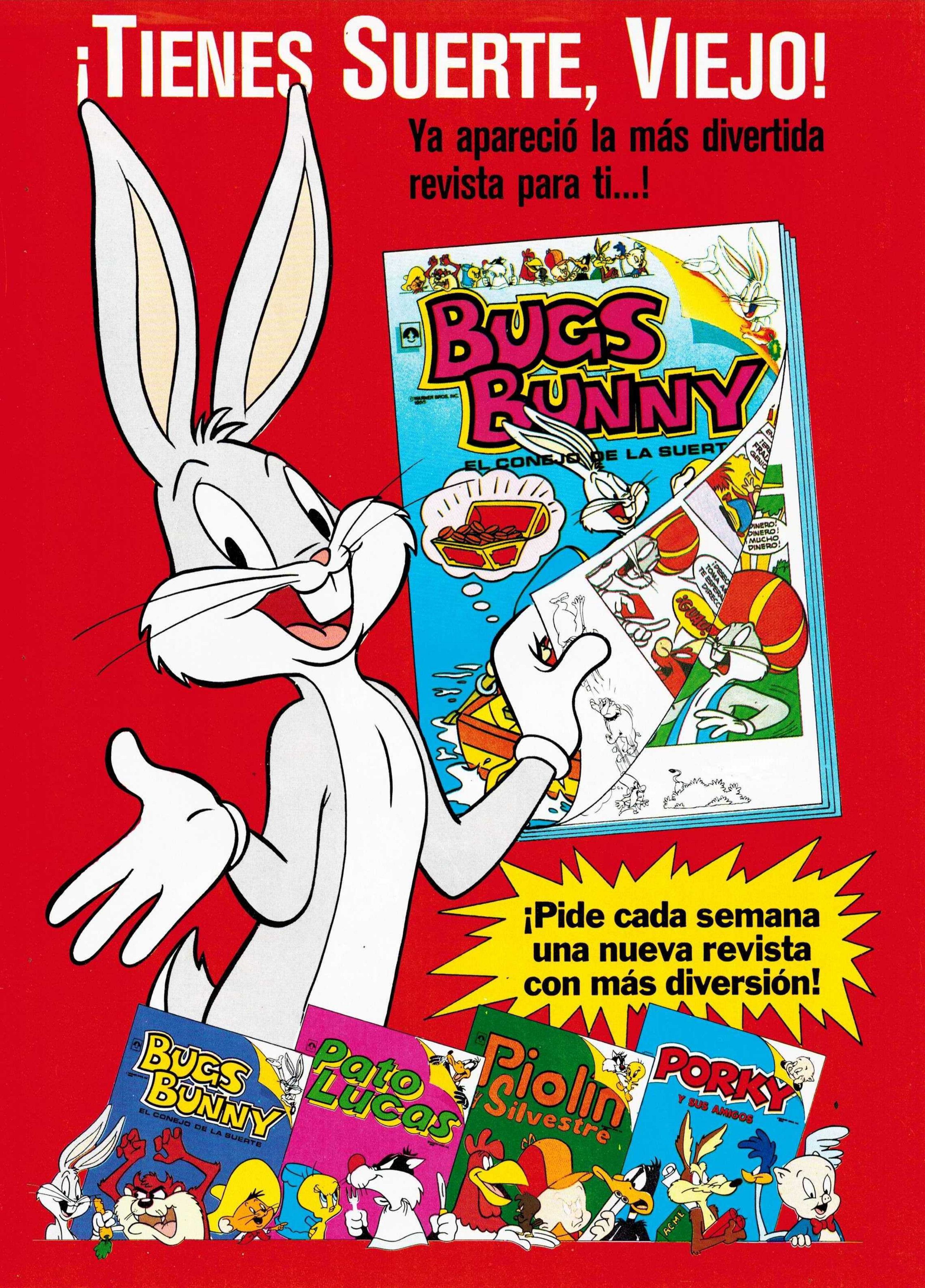

En CONTRA III necesitas saber usar 6 botones para dominarlo.



T.M.N.T. III: Dependiendo de los enemigos atacarás con diferentes tipos de golpes.

Leído puede parecer muy complicado pero no es así porque seguramente tú has ejecutado muchas de estas jugadas sin pensarlo. Una vez que las conoces y dominas, las realizas automáticamente. Poco a poco todos los videojugadores se han hecho más ágiles manual y mentalmente, lo que hace que se tengan que diseñar otros juegos más elaborados... y así seguirá, no sabemos hasta cuando, aunque en la película Volver al Futuro II ya nos "adelantan" que dentro de 30 años los videojugadores ya no tendrán que usar las manos para jugar ¿será cierto? Lo sabremos en 30 años.




¡TIENES SUERTE, VIEJO!
Ya apareció la más divertida revista para ti...!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
¡DINERO! ¡DINERO! ¡MUCHO DINERO!
¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
Pato Lucas
Piolín y Silvestre
PORKY
Y SUS AMIGOS
ACME


STREET F

GHTER II



Nintendo®



Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley
LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!
* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...
¡Y MUCHO MAS!
Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley
DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO.
60 MILLONES DE PESOS POR UN TRAGO DE AGUA
LA VERDADERA HISTORIA DE RIPLEY
ENTERRADA VIVA
EL ESQUELETO QUE VENGO SU MUERTE
EL MODERNO JONÁS
¿ERA HOMBRE O MUJER?
LOS ESPECTROS DEL CASTILLO MALDITO
EL DOBLE DEL REY
LA MUERTE DEL DIABLO ROJO
MÁS ALLÁ DE LA TUMBA
LA REINA DEL VUDÚ
EL MÁS EXTRAÑO SUICIDIO



SUPER NES NES GAME BOY

ZELDA

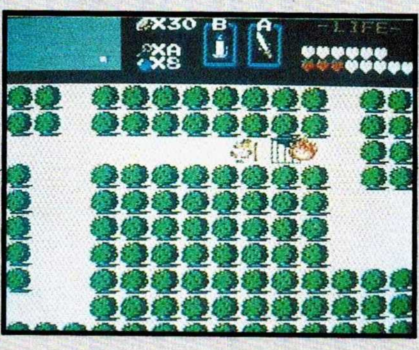
¿Cómo paso al Goriya del nivel 7 que dice "Grumble Grumble"?

Lo que se oye que le ruge es la panza; si le das la carne te dejará pasar, pero ve por otra carne y pónsela a los otros goriyas que encontrarás en el camino para que se entretengan mientras los eliminas.



Por más que busco no encuentro el nivel 8 de Zelda (Primer reto). ¿Podrían indicarme ustedes dónde está?

Quema con la vela el arbusto que indica la foto.



FINAL FANTASY II

¿Cómo puedo vencer a las hermanas Sandy, Cindy y Mindy?

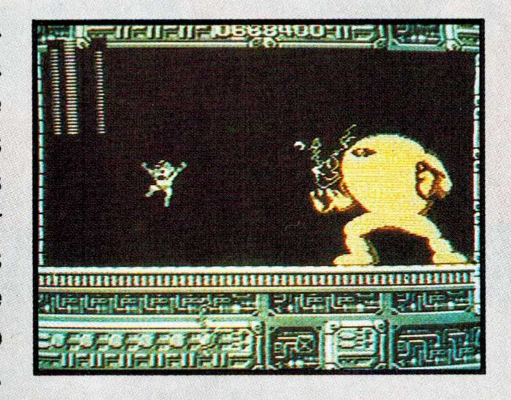
Estas hermanas elaboran un ataque llamado Delta 3, que consiste en poner una pared en Cindy; una técnica para enfrentarlas es manteniendo a Cid y a Cecil atacando a Cindy; a Fellah atacando a Sandy con Fire 3, a Yang utilizando Ether 1 en Tellah y Cure 2 en los guerreros que sean dañados. Cuando hayas vencido a Sandy concentra tu ataque con Fire 3 en Mindy, no debes dejar de atacar a Cindy con golpes, ya que si la atacas con magia te la puede regresar.



MEGA MAN

¿Cómo acabo con el cíclope de piedra, ya que al pasar de un lado a otro me pega y me quita mucha energía?

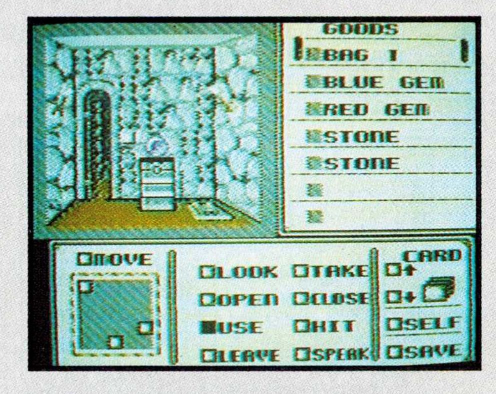
Este es un enemigo muy duro, la única forma de vencerlo es: una vez que se haya armado dispárale en el ojo con el arma de Elecman (si aprietas Select repetidas veces cuando le estás pegando le quitarás más energía). Quizás lo más difícil es esquivar las partes de su cuerpo; te recomendamos estar lo más lejos posible de él cuando se esté transformando para así tener tiempo de brincar las piezas que vayan muy abajo.



SHADOWGATE

¿Cómo obtengo la llave del esqueleto?
¿Qué pongo en el hoyo de la pared del cuarto del pedestal?

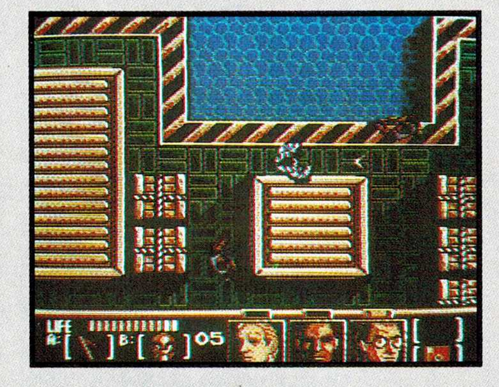
En el siguiente cuarto del esqueleto encontrarás que puedes pasar detrás de las rocas. Ahí golpea la pared y obtendrás 3 gemas en una bolsa. Utiliza una de ellas en el cuarto del pedestal y obtendrás la esfera helada que te servirá para congelar el lago y tomar la llave del esqueleto.
La esfera volverá a servirte, así que usa la antorcha en el agua para tomar de nuevo la esfera helada.



MISSION IMPOSSIBLE

¿Cómo logro pasar el último nivel, ya que cuando venzo al último enemigo, y trato de meterme al siguiente cuarto, se abre una trampa que me regresa casi toda la misión?

Vuelve a pasar todo otra vez; no es sencillo, ya que la mayoría de enemigos que habías derrotado volverán a aparecer (pero no te preocupes, pues también saldrán los maletines de primeros auxilios y los que recuperan armas). Cuando llegues al cuarto donde estaba el General, ahora sí podrás pasar ya que la segunda vez que pases no se abrirá la trampa.



BATTLETOADS

Tengo muchos problemas para pasar el nivel 9 de Battletoads, ya que si no me pico, me aplastan las tuercas o me golpean los patos, ¿me pueden ayudar con tips?

Los pequeños robots disparan rayos o si estás muy cerca de ellos explotan, quitándote toda tu energía; te recomendamos esperar agachado a que disparen y después corre hacia ellos para atacarlos. En el mapa los indicamos con: (●)

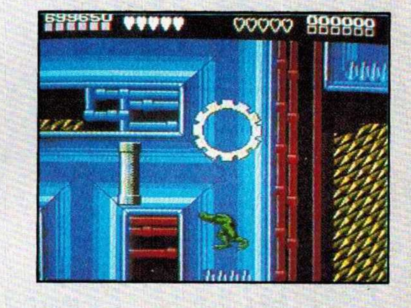
1.- Para no perder en las partes que tomas la hélice, ya sea para ir arriba o descender, los picos siempre deberás esquivarlos en zig-zag (uno a la derecha y otro a la izquierda).

2.- La parte en la que te persiguen las tuercas gigantes puede llegar a ser muy frustrante, es necesario que tengas un buen dominio del control y que corras cuando puedas para tratar de ganar ventaja. Aquí te damos unos tips de supervivencia.



Generalmente, cuando alguna tuerca te siga y encuentres una bajada, al caer deberás hacer tu control hacia el lado contrario del que venías, ejemplo: si vamos corriendo hacia la derecha, a la hora de caer haz el control hacia la izquierda para seguir avanzando; el único lugar donde no haces esto es en la caída que indica la foto.

Con un (●) te indicamos los lugares donde ya no te alcanzará la tuerca; hay unos con indicaciones especiales como son:



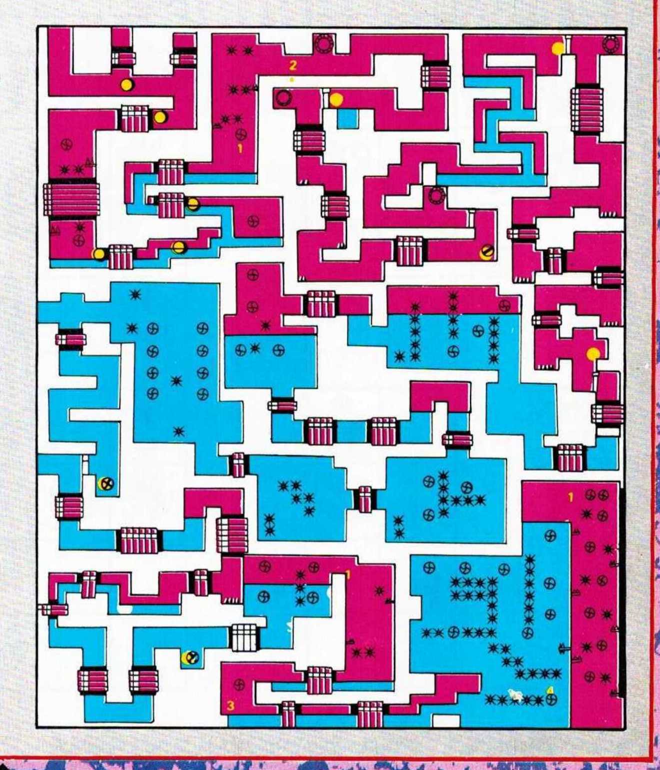
(⊘) Salta antes de que llegue la tuerca.
(⊕) Como son lugares en los que hay agua, lo recomendable es que comiences a apretar repetidamente el botón de puño para permanecer sin moverte.

3.- Para pasar los patos haz lo siguiente: párate en la parte media del tubo y de ahí salta a los 2 patos; una vez que se esté alejando el segundo dale 5 golpes y el sexto dáselo donde indica la foto. Cuando esté noqueado regrésate corriendo hasta la izquierda y espera a que aparezca el otro pato, bríncalo, pásate corriendo pegado a la derecha y el otro pato ya no estará.



4.- Cuando aparezcan el pequeño pez y el tiburón, regrésate rápidamente a donde se ve de fondo el ventilador, ahí golpéalos y permanece pegando hasta vencerlos, así no te los encontrarás en el camino donde te pueden hacer pasar un mal rato.





CASTLEVANIA IV

PASSWORDS DE SEGUNDA VUELTA DE SPOT

ESCENA 1

ESCENA 2

ESCENA 3

ESCENA 4

ESCENA 5

ESCENA 6

ESCENA 7

ESCENA 8

ESCENA 9

A

B

MONSTRUO 1

GARGOLA

GRIM REAPER

DRACULA

CAPCOM® USA

Disney's THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.



Licenciatario de Nintendo® para jugarse en



ESTE MES LLEGALE A:



STREET FIGHTER II
-The World Warrior-

El juego casero más esperado de todos los tiempos

¡Al fin! El juego casero más esperado de todos los tiempos hace su arribo este mes a México.

Street Fighter II es un juego que a un año 5 meses de su aparición en Arcadias, sigue causando sensación, pues la calidad de su diseño está súper comprobada.

Esta versión contiene todas las opciones del Arcadia, ya que dispone de 16 megas de memoria (la mayoría de juegos tienen 8 megas) con los cuales se incluyeron todo tipo de opciones como los 8 personajes a escoger, la opción de Jugador 1 contra Jugador 2, los movimientos especiales, los jefes finales, bonus rounds y la mayoría de voces. Además debes recordar que el final varía dependiendo con quién lo acabes...

Es así que Capcom, por demanda popular, hace la traslación del mejor juego Arcadia de la historia al único sistema de 16 bits que le hace justicia: el SNES. Este juego no te lo debes perder absolutamente por nada.

Ya no tendrás que buscarlo, porque ahora lo puedes gozar en tu casa. Street Fighter II... el mejor.





C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.



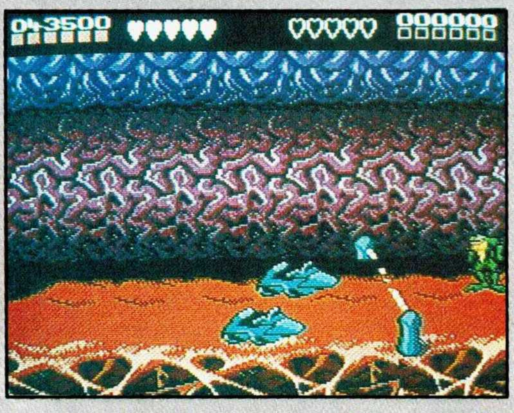
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

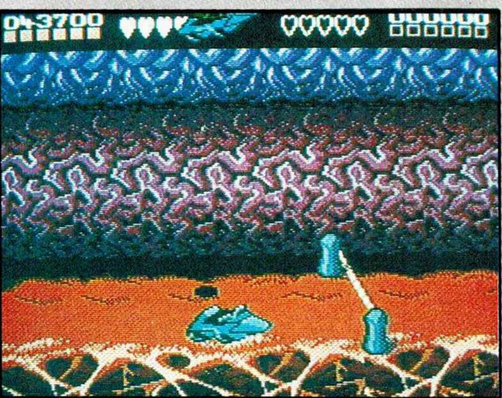
Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES   NES   GAME BOY

BATTLETOADS

Para dar un gran salto al principio de las motos en la escena 3 (Turbo Túnel) debes brincar las motos para adelantar la pantalla; entonces trata de tomar la moto por la derecha y al mismo tiempo apretar el botón de salto. Si lo haces correctamente saldrás disparado hacia arriba y ahí permanecerás por algunos segundos.

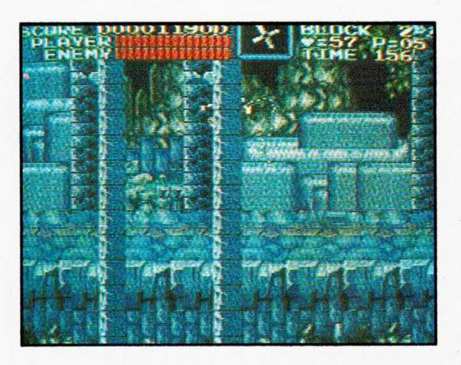




CASTLEVANIA IV

Vidas Gratis

En el camino podemos encontrar lugares donde nos dan vidas, aquí te presentamos 2 de ellos: En el bloque 2-3, cuando llegues a los pilares que te cubren, brinca y da un latigazo alto en el segundo pilar para encontrar una vida.

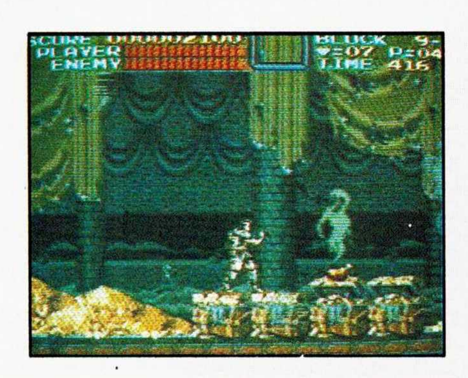


En el bloque 6-3, antes de llegar al enemigo, golpea la pared anterior a la escalera y ahí aparecerá una vida.



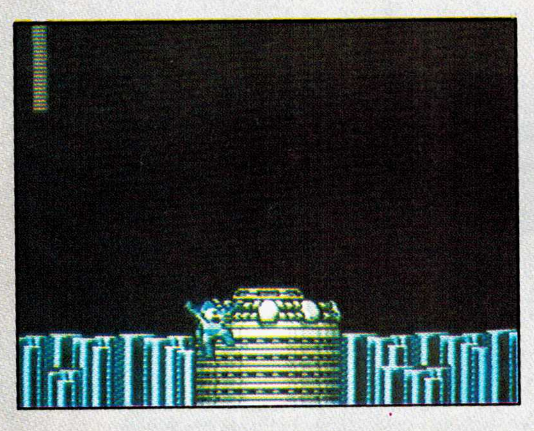
Energía

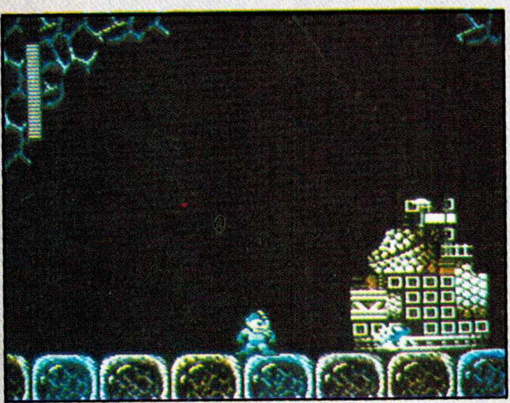
En la escena 9 la energía escasea para obtenerla gratis lo que tienes que hacer es que los cofres de tesoros se abran y cierren más de 250 veces, lo puedes hacer caminando de un cofre a otro donde haya 2 ó más cofres juntos o brincando donde nada más haya uno.



MEGA MAN III

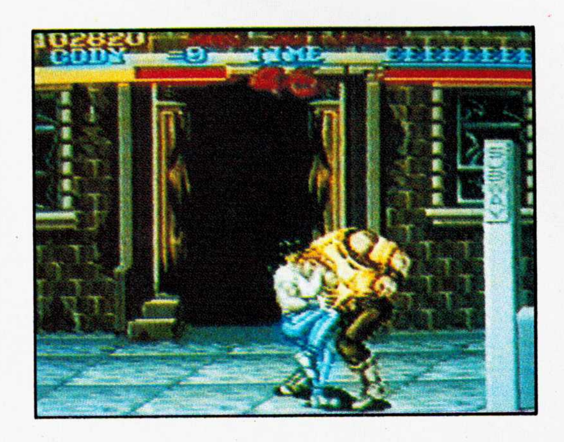
En la escena de Gemini Man y usando el truco para saltar más alto, brinca antes de llegar con Proto Man, así caerás por donde él sale, pararás la música de esa parte de la escena y verás a los pingüinos deformados extrañamente.





FINAL FIGHT

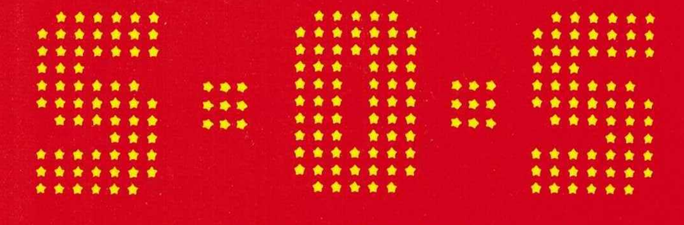
Cuando hayas acabado el juego espera a que aparezca la pantalla que dice: "Thank you for your playing...", entonces presiona y mantén los botones L y R. Luego cuando empiece a salir la historia y el mapa presiona Start para ver la pantalla de los récords; presiona una vez más Start y cuando veas el nombre del juego en escala suelta los botones. Ahora empieza otro juego y cuando llegues con los jefes verás que sus nombres cambian cada vez que los golpeas.



TOP GEAR

Con estos passwords podrás empezar en diferentes carreras y categorías:

Amateur	Professional	Champion
Moonbath	Four_meg	Educate_
Gear_box	Legend_ _	Oilcloth
Car_park	Theworld	Wreckage
Road_hog	Letsrace	Caracole
Emulator	Alchemy_	Epyllion
Analizer	Looper_ _	Glucagon
Horizons	Seasonal	Keelson



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

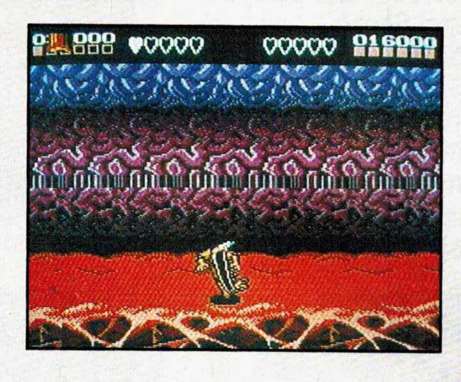
SUPER NES   NES   GAME BOY

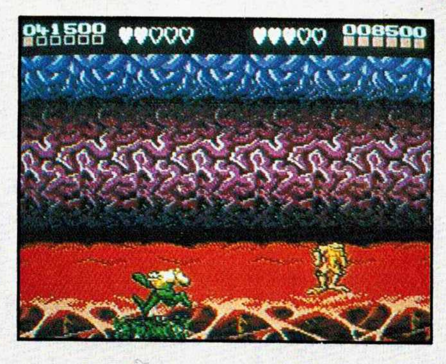
BATTLETOADS

Este es un truco muy curioso que se realiza con 2 jugadores en la escena 3: Cuando estén en la isla antes de tomar las motos, uno de los jugadores debe pararse lo más cerca de la orilla posible mientras el otro jugador avanza y toma una de las motos.



Ya que uno de los jugadores haya tomado la moto el otro se debe dejar caer al vacío.
En ese momento pasarán cosas muy extrañas en la escena, dependiendo de qué jugador haya sido el que se dejó caer y qué otras jugadas hicieron; este truco es para conocer un defecto chistoso del juego.

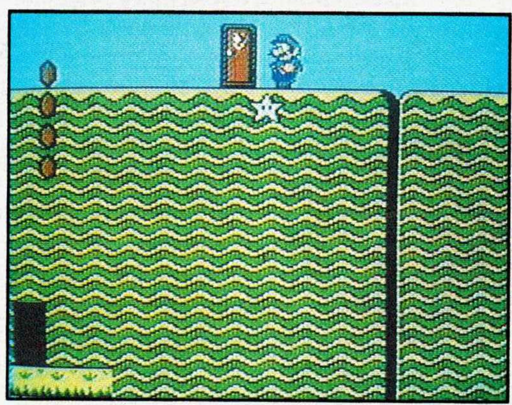


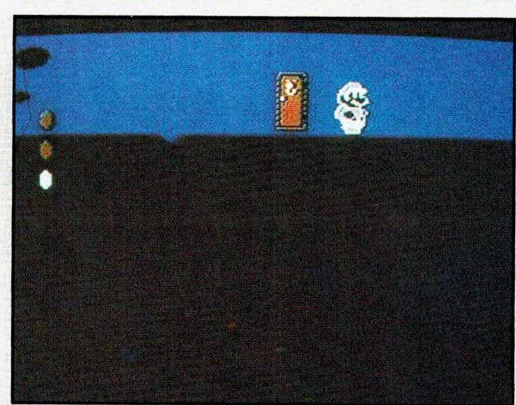


NOEL RODRIGUEZ SALVADOR

SUPER MARIO BROS 2

Para hacer que la música que se escucha cuando tomas la estrella se quede hasta que pierdas o termines la escena, debes hacer lo siguiente: cuando tomes las 7 cerezas que hacen salir la estrella de invisibilidad y tengas una poción que te lleva al mundo invertido, tira la poción para que aparezca la puerta, toma la estrella y métete al mundo invertido. Permanece ahí hasta que se acabe el tiempo y al salir seguirás escuchando la música clásica de la serie de Marios.





RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/
LEOPOLDO LARA CALDERON



COMPETITION JOYSTICK

CAPCOM



Capcom diseñó un control que sirve para cualquier juego, pero muy especialmente para Street Fighter II. El control consta de Joystick y 6 botones de acción con opciones de turbo. Además está diseñado para ejecutar las sofisticadas jugadas de Street Fighter II que son más dificiles de hacer en el Control Pad normal. Así este Capcom Competition Joystick ayudará a qué el juego sea lo más similar posible a la acción Arcadia.
Una cosa importante es que el Joystick para el Súper Nintendo también es compatible con el Nintendo de 8 bits. Por separado podrás adquirir un aditamento para usarlo a control remoto.


Fireball

Dragon punch



Dragon punch


Fireball

RYU

Fue alumno del maestro Sheng Long; frío y calculador, Ryu siempre está buscando probar sus habilidades ante cualquiera, en distintas partes del mundo. Movimientos especiales: Fireball, Dragon punch, Hurricane kick.

Hurricane kick



KEN

Fue el otro discípulo del maestro Sheng Long; el último año dejó deteriorar sus habilidades y sólo el reto de Ryu ha hecho volver su espíritu combativo. Movimientos especiales: Fireball, Dragon punch, Hurricane kick.

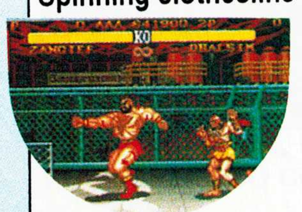
Hurricane kick



ZANGIEF

Se podría pensar que entró al torneo por respeto a su país, pero... ¿qué se podía esperar de alguien cuya diversión es pelear con osos? Movimientos especiales: Spinning clothesline, Spinning pile driver.

Spinning clothesline



Spinning pile driver



GUILE

El busca vengar la muerte de su copiloto y amigo Charlie. Guile es exmiembro de una élite de fuerzas especiales. Movimientos especiales: Sonic boom, Flash kick.

Sonic boom



Flash kick



THE WORLD WARRIOR

Capcom introduce a tu hogar el más poderoso videojuego.
Street Fighter II para Súper Nintendo es un juego fenomenal que marca un gran avance en videojuegos caseros; sus 16 megas hacen de este cartucho el de más memoria.
Tú puedes escoger uno de los 8 peleadores de diferentes lugares del mundo, para demostrar quién tiene la fuerza, la habilidad y coraje para retar a los misteriosos maestros.
Cada peleador tiene diferentes habilidades y movimientos especiales, pero se necesita algo más que saber ejecutar todos los golpes para obtener el título de "Guerrero Mundial".
Aquí puedes jugar contra la computadora o contra otro jugador; también tiene la opción de cambiar la dificultad cuando juegas contra la computadora, desde nivel 0, que es fácil, hasta el nivel 7. El nivel de dificultad determina el final al terminar el juego.
Además puedes seleccionar que el juego sea con límite de tiempo o hasta que un jugador sea vencido y escoger en qué botones quieres las patadas y golpes.

Hundred hand sand



Sumo head butt

HONDA

El fue entrenado desde pequeño y ahora es un gran campeón de Sumo; es rápido y extremadamente poderoso.
Movimientos especiales: Hundred hand sand, Sumo head butt.



Rolling attack



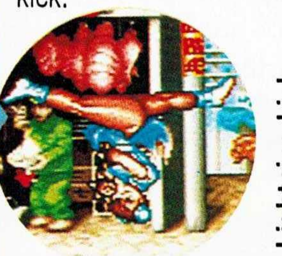
Electricity

BLANKA

Se sabe muy poco acerca de este bizarro peleador. Por años, los nativos han reportado ver a un hombre mitad bestia en la selva, pero hace un año que la bestia aparece en ciudades de Brasil y reta a cualquier luchador que se pare frente a él.
Movimientos especiales: Electricity, Rolling attack.

CHUN LI

Cuando está compitiendo en el torneo ella piensa que uno de los grandes maestros participantes es el responsable de la muerte de su padre.
Movimientos especiales: Lightning kick, Whirlwind kick.



Whirlwind kick



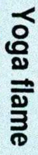
Lightning kick

DHALSIM

Durante su vida Dhalsim consiguió con éxito unificar su mente, cuerpo y alma, a través de la disciplina del yoga. Hoy, mientras se acerca a su meta, debe probarse a sí mismo su destreza.
Movimientos especiales: Yoga fire, Yoga flame.



Yoga fire

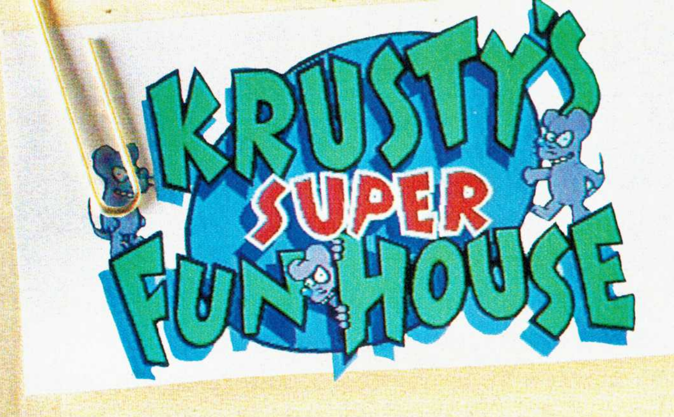


Yoga flame



Escenas de Bonus





¡Al fin! El sueño dorado de Krusty el payaso se ha realizado. Construyó una casa de diversiones en Springfield, pero justo antes de inaugurarla un grupo de ratones se introdujeron y comenzaron a causar todo tipo de desmanes como roer paredes y, por supuesto, espantar a todas las mujeres. Krusty decide erradicarlos con la ayuda de sus amigos; lo único que tiene que hacer es lograr que los ratones marchen hacia las trampas para ellos que están estratégicamente colocadas.



Termina rápidamente una escena y obtendrás puntos por tiempo.

Para todos aquellos que querían un juego con la lógica de Lolo y la habilidad de la serie de los Marios, aquí está Krusty's Super Fun House, que es un juego muy divertido. Krusty debe hacer que los ratones avancen hacia las trampas que son operadas por: Bart, Homero, Sideshow Mel y Corporal Punishment, quienes se encuentran en techos, laberintos y todo lugar nada atractivo para los ratones, así que Krusty se debe valer de todo tipo de objetos como cuadros, tubos y ventiladores para hacerlos llegar a las trampas.



Si haces mal una jugada tendrás que apretar Select como" último recurso".

La casa se divide en 5 secciones con más de 60 escenas en total. Cada que pases todas las escenas de una sección ganarás el derecho de entrar a la siguiente y obtendrás un password para así empezar en la que te hayas quedado.



¡Ten cuidado! Si caes de una gran altura también causarás daño a Krusty.

Este juego tiene gráficos padres (algunos muy extraños), música chistosa y para los que gustan de trabajar en silencio tienes la opción de que con el botón L puedes quitar el sonido y con el R ponerlo de nuevo.



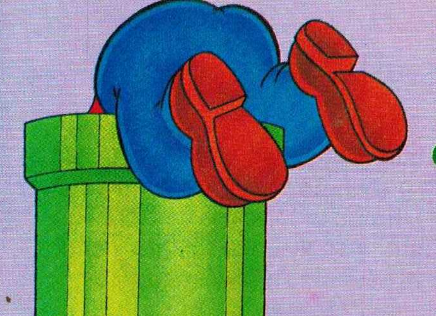
Hay bloques a los que sólo pateando puedes moverlos.

Además de hacer llegar los ratones a las trampas, tienes que buscar objetos Krusty que encuentras en lugares muy apartados y custodiados por enemigos como víboras, aliens, pájaros gordos y ¡cerdos voladores!

Las escenas se vuelven cada vez más complicadas, así que si terminas rápidamente la primera sección no pienses que así de fácil vas a acabar todo el juego. Hay niveles que requieren de una gran lógica y habilidad manual para sobrevivir.



Si no sale candado al salir de una escena quiere decir que no la completaste toda.



¿Qué hay dentro de...?

Acclaim® entertainment, inc.

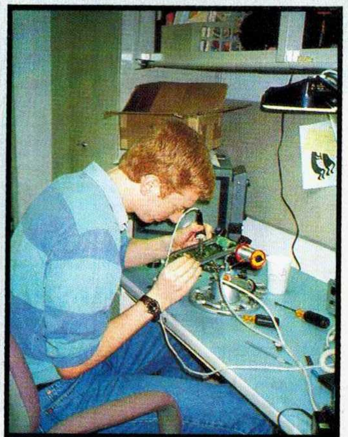
Club Nintendo viajó a Oyster Bay, Nueva York para visitar las oficinas centrales de Acclaim Entertainment, Inc. Como te habrás dado cuenta Acclaim, uno de los licenciatarios más activos de Nintendo, edita, comercializa y distribuye productos para Nintendo, Súper Nintendo y Game Boy.



Rob Leingang y Tyrone Miller

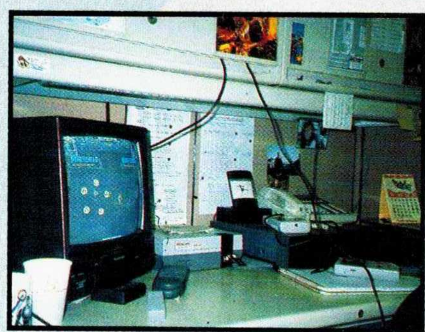
Acclaim fue la primera compañía norteamericana independiente en editar un juego compatible con Nintendo en nuestro continente. Hace poco más de 2 años adquirió la compañía LJN Toys y con ella el derecho de lanzar 5 títulos adicionales al año para el NES.
Sus operaciones empezaron en 1987 comercializando y distribuyendo software para el Nintendo bajo licencia de Nintendo of America Inc. En Agosto de ese año Acclaim lanzó su primer título para Nintendo, Star Voyager™, seguido por 4 títulos más incluyendo World Runner™, uno de los primeros juegos de Nintendo en 3a. dimensión, y el súper exitoso Tiger Heli™.

La atmósfera cordial en la que se trabaja en Acclaim es contagiosa. Por supuesto que algo de lo que más nos interesaba conocer era a los consejeros y programadores, así como los jugadores profesionales que tiene Acclaim para analizar los Game Packs.

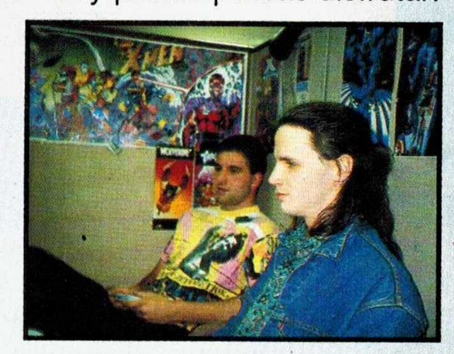


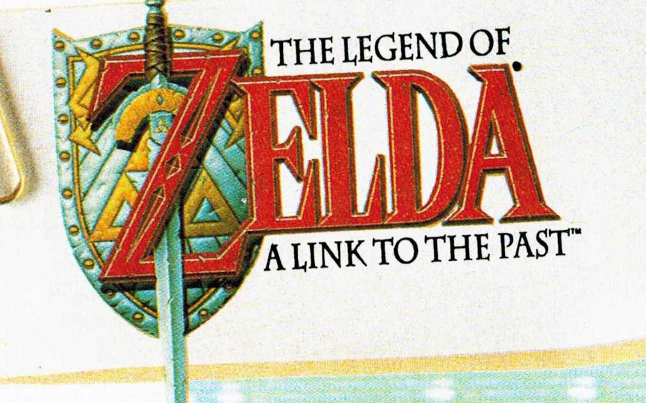
Jonathan Gross preparando juegos prototipo para Club Nintendo.

La organización es excelente pues los analístas y programadores trabajan con gran libertad y camaradería ¡muy a gusto! Ahí saludamos a Tyrone Miller quien participó en el diseño del juego Súper Smash T.V. y a Rob Leingang, también extraordinario jugador, excolaborador de la revista Nintendo Power.
Jonathan Gross se puso a trabajar de inmediato y nos preparó juegos prototipo de Krusty's Super Fun House, para Súper NES, Ferrari G.P. Challenge para NES y NBA All Star Challenge para Game Boy, con el objeto de que los analizáramos y te informáramos sobre estos 3 nuevos juegos que muy pronto podrás disfrutar.



Super Smash T.V. jugado por 2 expertos de Acclaim. Tom Radmacher y Joe Libertella.





La leyenda de Hyrule cuenta de un Poder Mágico guardado en lugar secreto en la Tierra Dorada por siete hombres sabios. Esto pasó ya hace tiempo y ahora un mago llamado Agahnim apareció en Hyrule al momento en que los descendientes de los siete sabios empezaron a desaparecer, Cuando la princesa Zelda también se desvaneció. Así empieza la nueva aventura de link en la que tendrás que viajar a través de los 2 mundos - el de la luz y el de la obscuridad - para llegar otra vez con Ganon.



Una vez que tengas la flauta podrás viajar a 8 distintos lugares en el mundo de la luz.



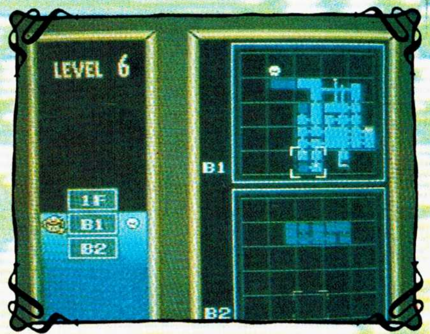
Sólo con el libro podrás abrir este castillo para recuperar uno de los 3 pendientes con los que te ganarás la espada maestra.



Sólo podrás nadar en aguas profundas con las aletas que Zora vende ¿le pagarías 500 rupias?

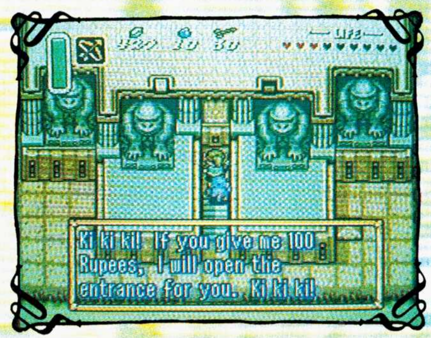
Mantén bien ubicada tu posición en cada castillo para no perderte y no dejar de visitar ningún cuarto, pues puedes dejar valiosos tesoros.







Cuando creías que ya habías destruído a Agahnim es cuando empieza tu verdadero y más difícil reto: explorar el mundo de la obscuridad, siete castillos donde se encuentran los 7 cristales que encierran a los hombres sabios.



No olvides traer siempre unas rupias... nunca sabes cuando tendrás que pagar por información o por ayuda.

Si tú como nosotros fuiste uno de los muchísimos apasionados jugadores de 2 grandes clásicos de Nintendo - Zelda y Link - seguramente no te podrás perder este súper juego que aprovecha las cualidades del Súper Nintendo, rotación, escala, colorido, gráficos detallados, grandes enemigos, mucha acción, nuevos movimientos y una música y efectos excepcionales, enmarcados en una aventura de sorprendente creatividad que pondrá a prueba tu habilidad en el control y tu mente, tanto para deducir los problemas que te presentan como para recordar lugares clave o laberintos.



El Mundo de la Luz.



Siempre mantén una vista general de los lugares donde estás para llegar a lugares que pensabas inalcanzables.



El espejo es tu conexión entre el mundo de la obscuridad y el de la luz. Los warps te llevan a la inversa. Este tip es vital para llegar al tercer castillo en que se guarda el pendiente.



Cuando tengas el medallón Quake, congela a tus enemigos y dales con el martillo. Te darán botellas para rellenar tu magia.



¡Hola, mano! En el mundo de la obscuridad ningún ser humano conserva su apariencia natural; todos ellos te darán información valiosa, a veces desinteresada, a veces por unas rupias.



Agahnim parece invulnerable. Ninguna arma lo daña. Sólo su propio poder podrá destruirlo.

Si quieres obtener la información gratis, al empezar a jugar ve a que te lean la fortuna y aunque te quiten el dinero no te preocupes. Pon Reset; así sabrás su consejo y empezarás con las mismas rupias que tenías.
Este tip te ayudará también para investigar muchas otras cosas sin perder lo que tienes, pero cuidado... si en ese mismo juego lograste algo, también lo perderás.

SPOT



Siempre es bueno que por unas cuantas rupias te lean la fortuna. Gracias a sus consejos prodrás avanzar.



Ganon en 16 bits.





No sólo las tortugas trabajan en equipo, también los enemigos han aprendido a hacerlo.

Todos en Nueva York esperaban ver el noticiero del canal 6 en el que Abril O'Neil daría la reseña de un importante suceso en la Estatua de la Libertad, cuando de repente el gigantesco robot de Krang tomó la estatua y la llevó con rumbo desconocido.



Animation o Comic .
Tú eliges el estilo de los gráficos.

Las tortugas, que se encontraban viendo la televisión, no perdieron detalle de todo esto e inmediatamente fueron al rescate; lo que no sabían es que esto era una trampa de Shredder para mandar a estos verdes héroes a un largo viaje... por el tiempo.



Esta autopista del futuro puede ser un gran problema.

Konami, que es una empresa que ya ha adquirido una gran experiencia en hacer juegos para Súper NES, nos ofrece ahora una adición más a la serie de estos héroes del caparazón, cuyo debut en 16 bits no pudo ser mejor.



Un barco ataca y las maderas del piso están flojas; vaya que hay problemas.

Las tortugas esta vez deben luchar a través de 10 escenas del pasado, presente y futuro, todas llenas de acción (y de enemigos... claro está). Al final de cada escena encontrarás viejos y conocidos enemigos como Bebop, Rocksteady y Baxter Stockman, que han vuelto por más; también enfrentarás nuevos enemigos como: Slash, King Rat, Pizza Monster y Metal Head.

La acción es rápida y sin descanso, ya que los enemigos te atacarán con todo tipo de armas; la animación de todos los personajes es muy buena, muy bien definida y tiene miles de detalles, como cuando arrojas a un Foot Soldier y da la impresión que se va a salir de la pantalla.

Dos jugadores podrán acompañarse para defenderse de todo tipo de enemigos y escoger a su tortuga favorita al principio del juego. Cabe señalar que cada tortuga tiene su propio estilo de ataque y diferentes movimientos y poderes especiales, así que sólo es cuestión de buscar la que más te guste.



Un muy buen entrenamiento y práctica de golpes puedes lograr en Versus Mode.

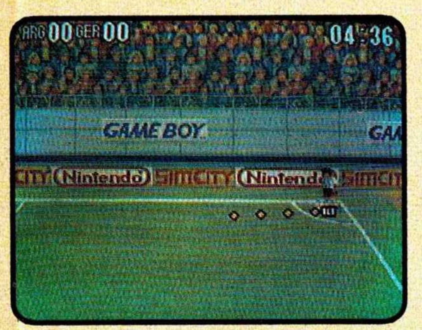
Además incluye otro tipo de variantes de juego como el de jugador vs. jugador y para los que no les gusta ayudarse el Time-Trial, en el cual probarás qué tan rápido eres deshaciéndote de todos los Foot Soldiers que aparezcan en tu camino.

T.M.N.T. IV es un juego que reúne lo mejor de sus antecesores... y más.

Ahora sí, ¡Cowabunga! y a jugar.



Nintendo sigue ampliando su número de cartuchos para el Súper NES. Esta vez te vamos a hablar de uno que seguramente te dejará con la boca abierta.



En los tiros de esquina podrás cambiar el ángulo del "disparo".

El sistema de rotación y escala ha tenido muchos usos entre los fabricantes de juegos, pero no como en este juego de fútbol, ya que la perspectiva que tienes es como si estuvieras dentro del terreno de juego, pues al lanzar pases o tirar, la perspectiva del juego cambiará.



Ten cuidado al quitarle el balón al contrario o el arbitro te expulsará.

Al principio de cada encuentro podrás escoger diferentes tipos de posiciones de juego, dependiendo si tú eres un jugador netamente ofensivo o si te gusta jugar a la defensiva.



Esta es la gran variedad de formaciones que tiene el juego.

Escoge entre 16 equipos, todos de nivel internacional como Brasil, Argentina, Alemania y Francia, por sólo mencionar algunos; con diferentes características de ataque, defensa y velocidad.



De tu cuenta corre que tu portero se luzca ...o haga el ridículo.

El cartucho tiene 2 tipos de modo de juego: exhibición y torneo; en exhibición será sólo un partido y en torneo podrás competir contra los demás equipos; además, en esta opción cuentas con un singular password de flechas para comenzar en el partido que te hayas quedado.

En Super Soccer también pueden participar 2 jugadores a la vez, ya sea entre ellos o los 2 contra la computadora, en exhibición o en torneo.

También tiene serie de penalties, en competencia contra la computadora ó 2 jugadores en competencia entre ellos.

Una gran diferencia en este juego es que no solamente se ve bien, sino que también el control es muy bueno, y eso lo comprobarás cuando lo juegues. ¡Es un juego súper recomendable!



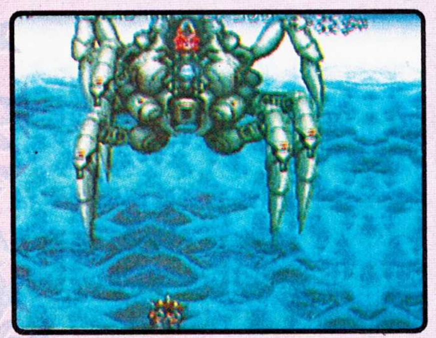
Para entrar al modo de juego para expertos, solamente coloca el siguiente código en la opción de continue (en torneo): ↗ ↙ → ↓ ↖ ← ↙ ↗ ↖.
SPOT y AXY



La bola de cristal

AXELAY (SNES)

Axelay es el nuevo juego de Konami que muy pronto podrás disfrutar. Todo se desarrolla cuando el imperio ILIS marcha en busca de esclavizar a cuanta cultura y planeta se encuentra a su alrededor; y por desgracia se dirigen al nuestro, así que la única esperanza de sobrevivir es lanzando un ataque sorpresa a la unidad principal de ILIS.



Todos los jefes están súper bien detallados y los fondos increíbles.

Como el camino está lleno de enemigos muy bien armados, en tus manos se ha puesto una arma muy poderosa para lograr tu misión: "Axelay".

Axelay es una nave muy veloz y poderosa capaz de cargar una gran variedad de armas, todas devastadoras, las cuales podrás cambiar según la situación a la que te enfrentes.

Los jefes de escena son de gran tamaño, bien animados y de feroz ataque, así que alguien que tenga experiencia en este tipo de juegos encontrará en Axelay un muy buen reto.



La acción y la música son de lo mejor que has visto en tu Súper NES.

En este cartucho el Scroll (movimiento de la pantalla) cambiará por escena de vertical a horizontal y viceversa, además de que los gráficos de fondo son muy padres ya que utilizan muchos efectos exclusivos del SNES.

Konami, además de Axelay, lanzará al mercado diversos juegos para los tres sistemas de Nintendo:

BATMAN RETURNS (NES)

Este juego será una adaptación de la segunda película de Batman, próxima a estrenarse. El juego está constituido de 6 escenas en las cuales tomaremos el papel del Caballero de la Noche en su lucha contra el Pingüino y Gatúbela; cuenta con estupendos gráficos y gran variedad de fondos en 3-D (como los utilizados en Monster in my Pocket y Bucky O'Hare).

TINY TOON ADVENTURES II (NES)

Un suceso fue la primera parte de este juego favorito de muchos; esta vez Buster y sus amigos se han perdido en un parque de diversiones de Wacky Land y sólo tú podrás ayudarlos a salir. Tiene mejores gráficos que el anterior y además podrás manejar 5 personajes de esta serie.

CARTOON WORKSHOP (NES)

Este es un juego muy innovador en el cual podrás crear tu propia secuencia animada con los personajes de Tiny Toon, a los que podrás hacer correr, saltar, y caminar.

TINY TOON ADVENTURES (SNES)

Buster y su pandilla viven una nueva aventura en Súper NES. En este juego de 6 escenas tendrás que enfrentar a una gran variedad de extraños enemigos. Los gráficos son justo como si estuvieras viendo las caricaturas.

NFL FOOTBALL (SNES)

Este es un gran juego hasta para los jugadores más exigentes, ya que además de poder elegir a los 28 equipos de la NFL, podrás jugar en diferentes tipos de estadios y con varios factores de clima que harán más complicado tu juego.

BATMAN RETURNS (SNES)

Al igual que la versión de NES, debemos ayudar al encapuchado en su lucha contra el Pingüino y Gatúbela, con la ventaja en gráficos y música que dan los 16 bits.

La compañía **Hi-Tech** también ha anunciado la introducción de 4 nuevos cartuchos para NES y Súper NES:

MICKEY'S SAFARI IN LETTER LAND (NES)

Un juego que puede ayudar a niños que estén estudiando inglés, ya que les enseñará cosas básicas como pronunciación de vocales y consonantes.

ROLLER BLADE RACER (NES)

Prepárate para unirte a un equipo de carreras de velocidad sobre patines; debes competir contra el tiempo o un amigo.

TOM & JERRY (SNES)

Este juego promete tener gráficos con increíble animación de 8 mundos de la interminable cacería del incansable gato sobre el astuto ratón.

Hunt of the Red October

Este es uno de los primeros juegos creados para jugarse con el Súper Scope; con este accesorio debes hundir barcos enemigos y aviones.

SUPER SOCCER CHAMP (SNES)

Taito se prepara a lanzar el juego Súper Soccer Champ para Súper NES. En este súper juego de fútbol llevarás a uno de los 8 equipos incluídos en este juego, a la conquista de la Copa del Mundo.



Al festejar un gol verás un acercamiento de los jugadores.

La acción es rápida, así que si te descuidas por un momento no será nada raro que el contrincante te llegue a anotar un gol.



Y claro, no podían faltar jugadas clásicas como la "chilenita" o cabezazos a gol.

A diferencia de otros juegos de fútbol, aquí debes tener cuidado cuando te "barras", ya que además de que te marquen una falta corres el riesgo de ser amonestado o hasta expulsado. También debes estar constantemente pasando el balón para evitar que te lo quiten, además de que así empezarás a armar jugadas que le pueden hacer mucho daño al rival.

En este juego podrán competir 2 jugadores contra computadora o entre ellos mismos.

MAGIC SWORD (SNES)

Además de la salida de Street Fighter II, Capcom está trabajando en otro juego llamado Magic Sword.



Debes familiarizarte con todos los monstruos como esta chimera, ya que los encontrarás muy seguido.

En él comandarás a un joven guerrero que debe pasar 50 niveles de pura acción para llegar a la parte más alta de la torre oscura, destruir el Orb Negro y evitar que cubra la tierra con una noche eterna.

A lo largo del camino te encontrarás gran variedad de objetos que pueden ayudar, además de que con algunas llaves podremos liberar guerreros que se unirán a la lucha. Este sin duda será otro gran juego de Capcom.

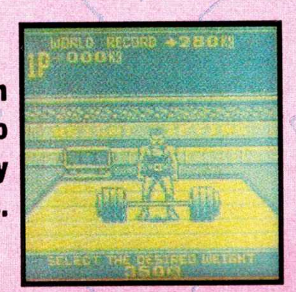


Es imporante que conozcas la forma de ataque de tu ayudante para acabar más rápido con los enemigos.



La bolita de cristal

En este mes de las Olimpiadas los videojuegos se hacen presentes con el cartucho Track & Field para Game Boy, diseñado por Konami.
Pero... esto no es un juego, es una verdadera competencia, y eso lo podrás comprobar al participar en 11 diferentes pruebas de fuerza, resistencia y velocidad.
Una de las opciones del cartucho te da la oportunidad de practicar y establecer tus propias marcas, pero la opción de "Competition" te enfrentará al hábil programa.
Los 11 eventos son: 100 mts. planos, salto de longitud, lanzamiento de martillo, 100 mts. con obstáculos, lanzamiento de jabalina, tiro con arco, salto triple, lanzamiento de disco, salto con garrocha, levantamiento de pesas y, en natación, 100 mts. estilo libre.
Al elegir "Competition" tendrás que competir en todas las pruebas y tu puntuación en cada una se acumulará para definir tu posición final; el tiempo será un factor importante.



Con práctica no hay imposibles.



El tiro con arco requiere de mucho cálculo.

Por cierto, si rompes los récords ya establecidos recibirás un bono especial de puntos para aumentar tu marcador.
Pero eso no es todo, Track & Field te ofrece la opción de "Versus", en la que a través del cable Video Link dos jugadores podrán competir entre ellos y saber quién es el campeón.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- THE SIMPSONS

El amarillento y alocado personaje ahora tiene que escapar de un campamento.



3.-TINY TOON ADVENTURES

Buster, Hamton y Plucky son los protagonistas de esta nueva aventura con 4 niveles llenos de diversión.

4.-METROID II
5.-T. M. N. T. II
6.-DR. MARIO
7.-PAC-MAN
8.-FACE BALL 2000
9.-HOME ALONE
10.-ADVENTURE ISLAND
11.-CASTLEVANIA II

UN VISTAZO A:

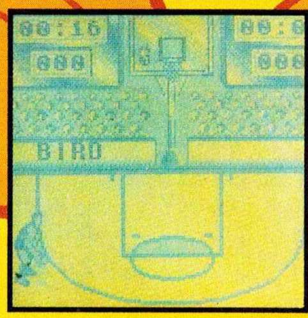


ALL-STAR CHALLENGE 2



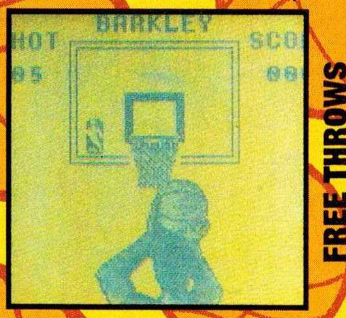
Si esperabas un juego de basquetbol para Game Boy en el que participaran muchas de las estrellas de la NBA ¡Alégrate!, ya que LJN ha lanzado NBA All Star Challenge 2, en donde podrás manejar a los mejores 27 jugadores del deporte ráfaga.

Una gran ventaja de este cartucho es que tiene diferentes opciones de juego - para ser más exactos 6-, en las que demostrarás tu capacidad para el basquetbol. Estas variaciones son:



ACCURANCY SHOOT OUT

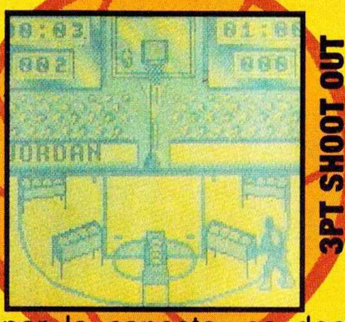
La máquina te marcará un lugar en una parte del campo y desde ahí debes tirar para hacer el máximo de puntos.



FREE THROWS

Aquí podrás checar tu puntería al hacer tiros libres a la canasta.

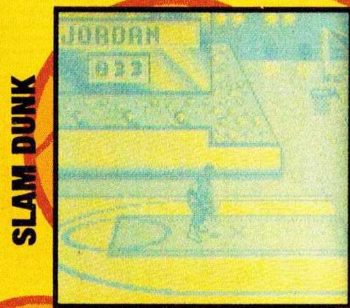
Para anotar tendrás que apretar el botón cuando una pequeña cruz esté pasando



3PT SHOOT OUT

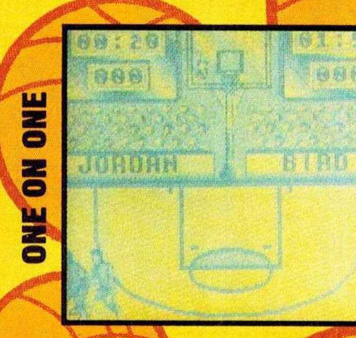
por la canasta, es decir, tú decides el momento del tiro.

Una jugada en la que te puedes lucir y que es muy valiosa son los tiros de 3 puntos; en esta opción podrás practicar tus tiros de 3 puntos o competir contra otro gran estrella de la NBA, y ten por seguro que si no te desempeñas bien te va a dar un gran susto.



SLAM DUNK

La jugada más espectacular es el Slam Dunk (lo que nosotros conocemos como clavadas); aquí podrás escoger entre 6 diferentes tiros y dependiendo cómo los ejecutes recibirás una calificación que va de 0 a 10.



ONE ON ONE

Esta es una sencilla pero muy divertida variación en la que competirás contra otro jugador, en una mitad de cancha, para ver quién gana en el tiempo que hayas escogido (que es de 2 a 12 min.) o por marcador.



TOURNAMENT

Escoge 4 jugadores, a tus oponentes y compite en un pequeño torneo; esto es una vez que hayas dominado el One on One, ya que tus adversarios no te perdonarán tan fácilmente.

En este juego podrás competir con un amigo en One on One a través del cable Video Link. Con este juego los aficionados al basquetbol pasarán horas y horas de diversión, se los garantizamos.

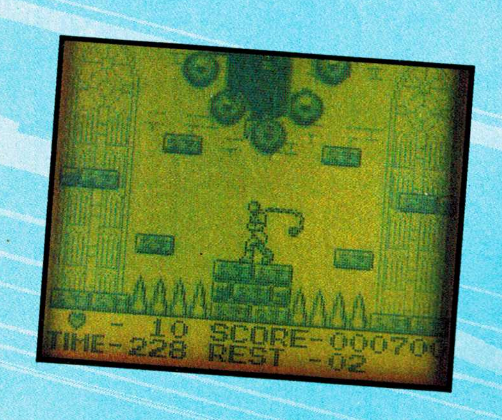


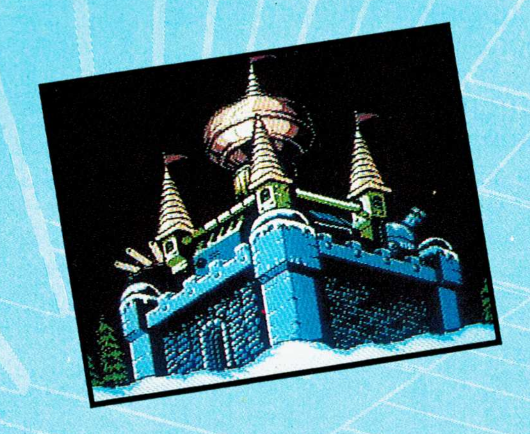
Para nuestro número 9 de Club Nintendo te preparamos muchas sorpresas e información que tú quieres saber.

En cursos Nintensivos podrás disfrutar de Castlevania II para Game Boy, y para el NES Mega Man IV.

Además tendremos muchos tips y estrategias para que te conviertas en un guerrero mundial al jugar Street Fighter II.

También un súper especial con todo lo que vimos en el Summer CES en la ciudad de Chicago, sobre lo último de los videojuegos de Nintendo.









Entrevista a Graciela Mauri conductora de Intercontrol.

Todo esto en nuestro próximo número de Club Nintendo ¡no te lo pierdas!

Tu pide

T·E·L·E·F·A·S·H·I·O·N



paga

COMPRANDO CON SU TARJETA DE CREDITO BANCOMER, EL CARGO SE APLICARA 3 MESES DESPUES Y LOS INTERESES LOS PAGA TELEFASHION

AMIGUITO, DISFRUTA TUS Nintendo VACACIONES

CON PRECIOS INCREIBLES DESDE $69,000 EN TODA NUESTRA LINEA DE CASSETTES.



$69,000

- AIR FORTRESS
- ARCHON
- ARKISTAS RING
- ADVENTURES MUPPETS
- BLACK BASS
- BOMBERMAN
- EURAI FIGHTER
- BLASTER MASTER III
- CYBERNOID
- CHILLER
- CAPITAN COMIC
- CITY CONECCTION
- CRYSTAL MINES
- DEFENDER II
- DESTINATION EARTHSTAR
- DEATH RACE
- DUDES WITH ATITUDES
- DODGE BALL
- DRAGON WARRIOR II
- DIG DUG
- FANTASY ZONE
- FLYNG WARRIOT
- GAUNTLET
- GUARDIAN LEGEND
- GOLF
- HYDLIDE
- HOGANS ALLIEY
- MAGE FIGHT
- JUST
- JOURNEY TO SILIUS
- KINGS KNIGHT
- LEGACY OF THE WIZARD
- MILLIPEDE
- MENDEL PALACE
- PRINCESS TOMATD II
- THE SALAD KIWGAD
- RAMPAGE
- ROBO WARRIOT
- ROLLER BALL
- ROLLING THUNDER
- SECTION Z
- SILK WORM
- SKATE ON DIE
- SHOCK WAYE
- STAR VOYAGER
- SUPER SPRINT
- STAR SHIP HECTOR
- SWORDS ANA SERPENNS
- SHINGEN THE RULER
- TABOO
- TO THE HEART
- VINDICATOR
- VIPER
- XENOPHOBE
- 720°

$89,000

- ABADOX
- AFETER BURNER
- ALL STAR SOFTBALL
- AL UNSER
- BASEBALL SIMULATOR
- BASES LOADED II
- BLACK MANTA
- BUBBLE BUBBLE
- BUMP JUMP
- CHAMPIONSHIP BOWLING
- CHAMPIONSHIP SERIES
- COBRA TRIAGLE
- CONRA
- DANCE AEROBICS
- EXELLENT
- FRIDAY 13 TH
- FISHER PRICE
- HOLLIWOOD SQUERES H3000
- JORDAN VS BIRA ONE ON ONE
- KARATE CHAMP
- KINGS OF THE BEACH
- LOLO II
- MARBLE MADNESS
- NFL
- DICTIONARY
- STAR TROPICS
- SPY HUNTER
- SHANTER HAND
- TENNIS
- THE THREE STOOGERS
- TOTAL RECALL
- YEGAS DREAM
- WILLOW 11014
- 8 EYES

$109,000

- A BOY AND HIS BLOB
- BATMAN
- BATMAN II
- BIONIC COMMANDO
- BASE WARS
- BOULDER DASH
- CASTLEMANIA
- CASTLEQUEST
- DASH GALAXY IN THE ALIEN
- DEMOND SWORD
- DESERT COMMANDER
- DIRTY HARRY
- DYNOWARZ
- FIGHTING GOLF
- FINAL FANTASY
- INDIANA JONES
- JACKIE CHAN'S ACTIONS
- JEOPARDY
- KIDS KOOL
- METAL STORM
- NINJA TURTLES III
- NINJA BROTHER'S
- NINJA CRUSAIDES
- OPERATION WOLF
- ORB 3
- PUSS'N BOOTS
- ROCK AND BALL
- ROCKET RANGER
- ROGER RABBIT
- SNAKE'S REVENGE
- SUPER SIPIKE V'BALL
- TWIN EAGLE
- WALL STREET KID
- WURM JOURNEY TO THE CENTER OF THE H

VIGENCIA DEL 1o. DE JULIO AL 31 DE AGOSTO O AGOTAR EXISTENCIAS

... Y MUCHOS TITULOS MAS!

CASSETES DE GAME BOY DESDE $49,000

La cadena de tiendas más especializada en electrónica y línea blanca nacional e importada.

CENTRO COYOACAN	PLAZA ARAGON	PLAZA GIGANTE	OLLIN SA	PLAZA COACALCO
Av. Coyoacán 2000 Planta Alta Junto al Palacio de Hierro	Av. Carlos Hank González 120 Ecatepec, Edo. de Mex.	Canal de Miramontes 2600 Local 35	Lope de Vega 318 Polanco	Av. López Portillo No. 220 Locales A, B y D